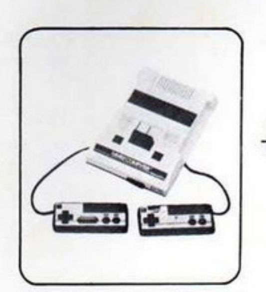
精訊電腦

76年12月10日出刊　每本定價100元



達爾文發現進化論

任天堂使用昂貴卡匣的時代即將過去，我們推行
我們讓你擁有，而不是交換。只


任天堂主機

＋


RAM DISK

＋


任天堂磁碟機控制卡

＋


Apple Ⅱ 磁碟機控制卡

＋

展示：我們於 12 月 20 日開始樣品展示，全國有 8 部展示機，詳細展示地點請洽正先實業有限公司

上市：七十七年元月廿五日～ 卅 日正式推出RAM DISK
　　七十七年二月 十日推出 Apple Ⅱ 磁碟機控制卡

註：許多任天堂磁碟機用戶曾抱怨如果購買“5 ¼ 磁碟機介面”要另多增加開銷，故本公司將 RAM DISK及磁碟機控制卡拆開成兩部份，並讓它能與任天堂磁碟機介面相容，加惠任天堂磁碟機用戶。

任天堂磁碟片降價了

①娛樂磁碟片每片 120 元（含盒 130 元）
- 一次購買 5 片 9 折
- 一次購買 10 片 8 折
- 一次購買 10 片以上 7.5 折

②空白磁碟片每片 100 元（含盒 110 元）
- 一次購買 5 片 9 折
- 一次購買 10 片 8 折
- 一次購買 10 片以上 7.5 折

磁片目錄備索，請付回郵信封

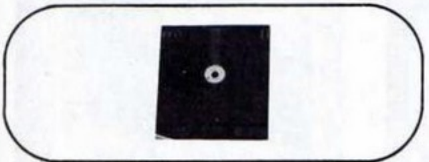
正先實業有限公司

正先實業有限公司

台北市南昌路一段11號3F　TEL:(02)3930725
郵政劃撥：0726680-3　戶名：劉孟明

• 正先推行進化論

娛樂軟體全面磁片化，全面降低軟體使用費。
要軟體交換費，即可擁有軟體。



任天堂磁碟機

＋

2.8″磁碟片



任天堂主機

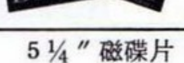
＝　　＋

所有卡匣及磁片



Apple Ⅱ磁碟機

＋



5 ¼″磁碟片

正先RAM DISK與香港硬式磁碟機功能比較表

	正先RAM DISK	香港硬式磁碟機
開發設計	正先實業有限公司	香港
PPU RAM	32 K	24 K
CPU RAM	256 K	128 K
可外接之磁碟機系統	①任天堂磁碟機 ②Apple Ⅱ磁碟機 ③IBM磁碟機（開發中）	僅任天堂磁碟機
可執行之程式範圍	①目前可執行 98 %之 128 K 程式及 160 K程式 ②目前可執行 90 %之 2 M程式	①僅可執行 95 %之 128 K程式及 160 K程式 ②不可執行 2 M程式
是否具有擴充性	可擴充爲全功能型與所有卡匣程式相容	不具擴充性
是否需要外加電源	否	是
介面常態溫度	低（30° C）	高（45° C以上）
是否可長時間使用	是〔測試時間 8 小時〕	？〔溫度太高不敢長時間使用〕
在台灣地區之售價	①CPU 128 K 3300 元 （可擴充至 256 K） ②CPU 256 K 3700 元 ①、②均加贈 5 張任天堂磁片	僅 128 K一機種售 3500 元

註：目前可執行之 2 M程式列表如下：
①十王劍之謎②聖鬪士③快傑英雄救美④ DAN戰士⑤冒險隊⑥高速飈車…尙有多種正在開發中。

正先實業有限公司

台北市南昌路一段11號3F　TEL:(02)3930725
郵政劃撥：0726680-3　戶名：劉孟明

秋季讀者票選結果揭曉



5



11



19

各位讀者，秋季票選排行榜的結果揭曉了！本季共收到選票三百九十六張，有效票三百六十四張，廢票三十二張，其中廢票皆是因其不按規定填寫票單，而宣告作廢。本季前三名的遊戲並無變動，只是「古德奈上校」再度追過「飛輪武士」，並且超出甚多。「決戰富士山」仍受大部分玩家喜愛，以些微之差領先剛進排行榜的「冰城傳奇Ⅱ－天命勇士」。

上季被擠落到二十九名的「極地之狐」，挾ＰＣ版剛推出的威勢，一舉攻到第六名，十分不易。這次的第七名有兩個遊戲同分並列，分別是「忍者秘術」和「魔法門」，分數和第六名的「極地之狐」相差甚微，但看看它們所得到三種評價的數目，差異卻相當大。尤其是「魔法門」，選A的就有五十七個，B和C都很少，但「極地之狐」就很平均，A和B都是四十個左右，「忍者秘術」也是選A的較多。

由此可知，「極地之狐」是屬於一般風評都十分不錯的遊戲，但「魔法門」就不同；喜歡的人都覺得值得評A級，但其餘的人可能覺得根本不值得被選上，實端看個人的感覺。

其餘的便沒有太大的變化了，新進榜的遊戲還有「幽靈戰士Ⅲ」和「帝魔之怒」。另外有一個有趣的現象，「幽靈戰士」第一代和第三代都進榜，就是第二代還差很多。也許「幽靈戰士Ⅰ」是因ＰＣ版的問世而進榜，又第三代是該系列眞正設計最好的一代，而雙雙上榜。這樣一來只可惜了第二代在榜外孤單單的。各位喜歡「幽靈戰士」系列的朋友，何不為「幽靈戰士Ⅱ」加把勁！

這期的報導就到此爲止，希望各位讀者多將選票寄回來，給予我們支持與鼓勵。

秋季票選前廿名龍虎榜

/執行製作鄭明輝

上季名次	本季名次	遊戲名稱(編號)	英文名稱	總分	評價 A	B	C
1	1	創世紀IV(139)	ULTIMA IV	710	128	21	7
2	2	古德奈上校(19)	CAPTAIN GOODNIGHT	444	62	40	14
3	3	飛輪武士(9)	AUTODUEL	377	51	35	17
5	4	決戰富士山(61)	KARATEKA	350	38	44	28
--	5	冰城傳奇 II(168)	BARD'S TALE	348	55	21	10
--	6	極地之狐(8)	ARTICFOX	343	41	40	18
4	7	忍者秘術(73)	MOEBIUS	341	46	32	15
14	7	魔法門(162)	MIGHT & MAGIC	341	57	17	5
12	9	飛狼突擊(93)	RESCUE RAIDERS	338	30	57	17
6	10	星際航艦(150)	STAR FLIGHT	311	43	27	17
--	11	銀河鐵衛(170)	STAR GLIDER	307	42	27	16
7	12	創世紀 III(138)	ULTIMA III	298	34	38	14
11	13	二十一世紀公路戰(95)	ROADWAR 2000	284	30	38	20
10	14	全天候戰鬥機(59)	JET	259	33	27	13
--	15	幽靈戰士 III(166)	FANTASIE III	254	28	34	12
15	16	戰爭上古代藝術(127)	ANCIENT ART OF WAR	253	28	34	11
9	17	百戰飛狼(58)	INFILTRATOR	251	23	41	13
8	18	冰城傳奇(128)	BARD'S TALE	229	29	24	12
--	19	帝魔之怒(160)	WRATH OF DENETHENOR	223	28	21	20
17	20	陽犬號 2.0版(117)	SUNDOG V2.0	222	27	23	18

!! 精訊電腦冬季票選專案 !!

親愛的讀者：

「精訊電腦」雜誌自去歲十月十日創刊以來，受到各位電腦玩家的垂青和熱烈迴嚮，並且給予本刊諸多批評與建議。「精訊電腦」爲求加强編輯內容，拓展與讀者的直接溝通，將自本年度三月開始，每季舉辦一次讀者票選活動。

凡本刊讀者皆可利用雜誌首頁所附的選票，參考本文所列之票選名單，勾選出心目中最推崇的廿個遊戲，同時給予這些遊戲適當的評價。這些名單的產生是經由本刊編輯部會同多位玩 game 高手，商議討論多時後擬定出來的，內容兼顧普及性與可玩性；若各位讀者仍認爲有所遺漏，意即你所心儀的遊戲不在所列的名單上，請寫出她的名字與評價。

當你在爲你選定的遊戲做評價時，請考慮下列因素：

- 圖形設計
- 音效設計
- 內容設計
- 趣味性
- 可玩性
- 說明書
- 包裝

評價等級：

(A)極佳

(B)佳

(C)普通

本季在選票上增加了一些限制，評A的遊戲不得超過七個，評A和B的加起來不得超過十四個；也就是說，你可以選四個A和十個B，也可以評廿個C，都不會有任何限制。一旦違反了這個規定，這張選票將被視爲無效。

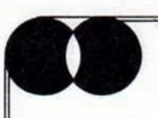
本季票選結果將刊登在三月的「精訊電腦」雜誌上，歡迎各位讀者仔細思量，給你最欣賞的遊戲一份列名排行榜的榮譽。

各位讀者在填寫評價等級時，請寫英文字母的代號，並把同等級者儘量寫在一起。填妥選票後，無須貼郵票，逕自投遞郵筒卽可。謝謝！

No.	中文名稱	English Title
1	塗歌麻將	
2	天行勇士	AIRHEART
3	阿卡薩古堡	ALCAZAR
4	愛麗絲夢遊記	ALICE IN WONDERLAND
5	海空大追擊	AQUATRON
6	巫術對奕	ARCHON
7	巫術對奕 II	ARCHON II-ADEPT
8	極地之狐	ARCTICFOX
9	飛輪武士	AUTODUEL
10	法櫃奇兵	AZTEC
11	電球爭霸戰	BALLBLAZER
12	太空土匪	BANDITS
13	獨行俠	BC'S QUEST FOR TIRE
14	灘頭攻防戰 I & II	BEACH HEAD I & II
15	綠林傳奇	BELOW THE ROOT
16	德軍總部 II	BEYOND CASTLE WOLFENSTEIN
17	艦艇爭霸戰	BROADSIDES
18	李小龍	BRUCE LEE
19	古德奈上校	CAPTAIN GOODNIGHT
20	德軍總部	CASTLE WOLFENSTEIN
21	異星洞穴	CAVERNS OF CALLISTO
22	拳王爭霸賽	CHAMPIONSHIP BOXING
23	超級運動員 II	CHAMPIONSHIP LODE RUNNER
24	棋王 2000	CHESSMASTER 2000
25	直昇機救難	CHOPLIFTER
26	時空勇士	CHRONO WARRIOR
27	王者之劍	CONAN
28	越南大戰	CONFLICT IN VIET-NAM
29	浩劫前夕	COUNTDOWN TO SHUTDOWN
30	歐洲大戰	CRUSADE IN EUROPE
31	打擊教練	DAVE WINFIELD BATTER UP!
32	恐龍蛋	DINO EGGS
33	大金剛	DONKEY KONG
34	梭哈	DRAW POKER
35	小機器人	DROL
36	銀河飛鷹	ELITE
37	進化論	EVOLUTION
38	創世紀 III 創作程式	EXODUS CONSTRUCTION SET
39	亞馬遜探險/魔域遠征軍	EXPEDITION AMAZON / XYPHUS
40	鷹式戰鬥機	F-15 STRIKE EAGLE
41	火鳳凰	FACLONS
42	午夜拳擊賽	FIGHT NIGHT
43	模擬飛行 II	FLIGHT SIMULATOR II
44	頑皮精靈	FLOPPY
45	大亨犬	FOOBLITZKY
46	野戰英雄	G.I. JOE



47	遊戲大師	GAMEMAKER
48	綠寶石勇士 II	GEMSTONE HEALER
49	綠寶石爭奪戰	GEMSTONE WARRIOR
50	魔鬼剋星	GHOSTBUSTERS
51	入侵者	HACKER
52	末日文件	HACKER II
53	哈雷計劃	HALLEY PROJECT
54	工地驚魂	HARD HAT MACK
55	硬式棒球	HARDBALL
56	美國運動會	HES GAMES
57	虎膽妙算	IMPOSSIBLE MISSION
58	百戰飛狼	INFILTRATOR
59	全天候戰鬥機	JET
60	叢林探險	JUNGLE HUNT
61	決戰富士山	KARATEKA
62	國王密使	KING'S QUEST
63	國王密使 II	KING'S QUEST II
64	異星征服者	KORONIS RIFT
65	埃及女王	LADY TUT
66	蠻荒明槍	LAW OF THE WEST
67	電腦人	LITTLE COMPUTER PEOPLE PROJECT
68	超級運動員	LODE RUNNER
69	骷髏莊園	MAXWELL MANOR
70	職業棒球聯盟	MICRO LEAGUE BASEBALL
71	頑皮熊	MICROWAVE
72	糊塗礦工	MINER 2049er
73	忍者秘術	MOEBIUS I
74	魔宮歷險	MONTEZUMA'S REVENGE
75	砲彈飛車	MOON PATROL
76	電影大師	MOVIE MAKER
77	杜先生	MR. DO!
78	機器人先生	MR. ROBOT & HIS ROBOT FACTORY
79	精靈小姐	MS. PACMAN
80	北約防衛戰	NATO COMMANDER
81	超級彈子檯	NIGHT MISSION
82	戰魔	OGRE
83	十項全能	OLYMPIC DECATHLON
84	籃球一對一	ONE ON ONE
85	幽靈戰士	PHANTASIE
86	幽靈戰士 II	PHANTASIE II
87	組合式彈子台	PINBALL CONSTRUCTION SET
88	立體賽車	PITSTOP II
89	魔界神兵	QUESTRON
90	莫斯科攻防戰	RAID OVER MOSCOW
91	末日戰機	REPTON
92	突擊傅雷特勒	RESCUE ON FRACTALUS
93	飛狼突擊	RESCUE RAIDERS
94	神戒	RINGS OF ZILFIN
95	21世紀公路戰	ROADWAR 2000
96	彈簧床	SAMMY LIGHTFOOT
97	海龍	SEA DRAGON
98	蠶寶寶	SEPENTINE
99	七座金城	SEVEN CITIES OF GOLD
100	龍牌	SHANGHAI
101	春之石	SHARD OF SPRING
102	死亡潛航	SILENT SERVICE
103	火狐狸	SKYFOX
104	單飛駕駛	SOLO FLIGHT
105	太空梭	SPACE SHUTTLE
106	太空戰	SPACE STATION
107	電動玩具場	SPARE CHANGE
108	諜對諜	SPY VS SPY
109	諜對諜 I & II	SPY VS SPY I & II
110	戰略大作戰	STAR BLAZER
111	星式七號	STELLAR 7
112	美女梭哈	STRIP POKER
113	潛艇任務	SUB MISSION
114	夏季奧運會 I	SUMMER GAMES
115	夏季奧運會 II	SUMMER GAMES II
116	陽犬號	SUNDOG
117	陽犬號 V.2.0 版	SUNDOG (VER. 2.0)
118	超級玉石陣	SUPER BOULDER DASH
119	超級虎威號	SUPER HUEY
120	超級立體空戰	SUPER ZAXXON
121	西洋劍	SWASH BULKLER
122	卡達欽寶劍	SWORD OF KADASH
123	幫辦	TAIPEN
124	酒保	TAPPER
125	魔殿三部曲	TEMPLE OF APSHAI TRILOGY
126	美式帆船大賽	THE AMERICAN CHALLENGE
127	戰爭上古代藝術	THE ANCIENT ART OF WAR
128	冰城傳奇	THE BARD'S TALE
129	黑神鍋	THE BLACK CAULDRON
130	轟炸大隊	THE DAM BUSTERS
131	第五度空間	THE EIDOLON
132	七寶奇謀	THE GOONIES
133	全美越野賽	THE GREAT AMERICAN ROAD RACE
134	綠野仙蹤	THE WIZARD OF OZ
135	世界棒球賽	THE WORLD'S GREATEST BASEBALL
136	創世紀 I	ULTIMA I
137	創世紀 II	ULTIMA II
138	創世紀 III	ULTIMA III
139	創世紀 IV	ULTIMA IV
140	戰火線下	UNDER FIRE
141	卡門聖地牙哥	WHERE IS CARMEN SANDIEGO
142	電子特派員	WILLY BYTE
143	冬季奧運會	WINTER GAMES
144	巫師神冠	WIZARD'S CROWN
145	巫術 I	WIZARDRY I
146	巫術 II	WIZARDRY II
147	巫術 III	WIZARDRY III
148	世界空手道錦標賽	WORLD KARATE CHAMPIONSHIP
149	蒙面俠	ZORRO
150	星際航艦	STARFLIGHT
151	向上帝借時間	BORROWED TIME
152	世界高爾夫巡迴賽	WORLD TOUR GOLF
153	肉搏大賽	BOP'N WRESTLE
154	飛馬號水翼船	PHM PEGASUS



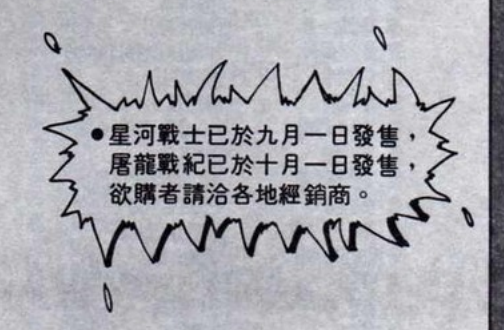

155	世界摔角冠軍賽	CHAMPIONSHIP WRESTLING
156	征服兵團	LORDS OF CONQUEST
157	大魔域	THE NEVERENDING STROY
158	瘋狂彈珠	MARBLE MADNESS
159	歐洲戰場	THEATRE EUROPE
160	帝魔之怒	WRATH OF DENETHENOR
161	古屋驚魂	THE ROCKY HORROR SHOW
162	魔法門	MIGHT AND MAGIC
163	職業摔角	TAG TEAM WRESTLE
164	JET日本飛行風景磁片	JAPAN SCENERY DISK
165	海戰之狼	SUB BATTLE
166	幽靈戰士III	FANTASIE III
167	明星杯棒球賽	CHAMPIONSHIP BASEBALL
168	冰城傳奇 II	BARD'S TALE II
169	奇異王國	REALM OF IMPOSSIBILITY
170	銀河鐵衛	STARGLIDER
171	戰場之狼	COMMANDO
172	血型占星術	
173	星河戰士	MX-151
174	卡門聖地牙哥II	WHERE IS CARMAM (USA)
175	裝甲勁旅	MECH BRIGADE
176	屠龍戰紀	DRAGON ODYSSEY
177	高爾夫球名人賽	WORLD CLASS LEADER BOARD
178	職業保齡球大賽	10TH FRAME
179	明星杯美式足球賽	CHAMPIONSHIP FOOTBALL
180	A5計劃	PSI-5 TRADING COMPANY
181	飛行坦克	GUNSHIP
182	黑暗魔域	REALMS OF DARKNESS




精訊快報！

「精訊電腦」本期所刊載的各項遊戲軟體，精訊電腦業已引進的原版磁片已發售者有：

(1)幽靈戰士Ⅲ（AP：一片兩面）
(2)帝魔之怒（AP：二片四面）
(3)愛神的迷宮（PC：一片兩面）
(4)冰城傳奇Ⅱ（AP：二片四面）
(5)創世紀Ⅳ（AP:二片四面；PC：二片四面）
(6) 601 中隊（PC：一片二面）
(7)神戒（AP：二片三面；PC：二片四面）
(8)冰城傳奇（AP：二片三面；PC：二片四面）



精訊電腦冬季讀者票選單

	編號	評價		編號	評價
1.	____	____	11.	____	____
2.	____	____	12.	____	____
3.	____	____	13.	____	____
4.	____	____	14.	____	____
5.	____	____	15.	____	____
6.	____	____	16.	____	____
7.	____	____	17.	____	____
8.	____	____	18.	____	____
9.	____	____	19.	____	____
10.	____	____	20.	____	____

- 姓名 ____________
- 性別 ____________
- 住址 ____________
  ____
- 年齡 ____________
- 職業 ____________
- 使用機型 ____________
  ____

註：讀者可於一至廿行中均填寫票選名單中的編號，但若有你心儀的遊戲未列入名單之中，則請將其名字及評價寫於虛線框中的五行內。

76.12.4500

請沿虛線摺疊

親愛的精訊之友：

精訊資訊公司出品的娛樂軟體，種類繁多，佳作迭現，，深受電腦玩家的喜愛。現為加强對玩家的服務，只要你填妥下列表格中的資料並寄回，本公司將為你定期寄上最新產品目錄，謝謝！（若已填寫過，請勿重覆）

姓　　名：	會員證編號：
地　　址：	
郵遞區號：	電話：
性別：　　年齡：	使用機型



精訊電腦

中華民國75年10月10日創刊號發行
76年12月10日十二月號出版
行政院新聞局出版事業登記證局版
台誌字第5452號
中華郵政管理局雜誌交寄北台字第2062號
顧　　問／林振聲　劉陳祥
發行人兼總編輯／李培民
主　　編／鄭洵錚
編　　輯／鄭彩娥　鄭瓊芬
美術編輯／李盛芳　蔡文姫
特約作家／宋明義　高文麟　徐政棠　徐人強　劉陳祥　鄭明輝　（以姓名筆畫序）
發行業務課／鄭嘉德　胡定宇　張明輝
廣告業務課／李永進
會　計　組／陳加桂
發　行　所／精訊電腦雜誌社
社　　址／台北市10206重慶北路一段22號6樓
電　　話／571-3657・511-4012
郵政劃撥／0797234-8號精訊資訊帳戶
印　刷　所／鴻欣印刷有限公司
地　　址／台北市承德路57巷2之2號
電　　話／5224824・5631622
零售總經銷／聯宏書報社有限公司
地　　址／台北市南京西路262巷11號
電　　話／5620282・5628587
香港地區總代理／資訊貿易發展公司
地址／九龍彌敦道612-8號好望角大廈1101室
電話／3-7711529・3-7800701
法律顧問／統領專利商標法律事務所
地　　址／台北市忠孝東路1段150號12樓之1

	零售價	半年定價	一年定價
國內(台幣)	100	550	1000
香港(港幣)	25	135	250

15

中華民國76年12月10日
〈第二卷・第三期〉

編輯室手記

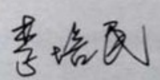
這一個月來，幾套叫好又叫座且原先僅有Apple版本的角色扮演遊戲紛紛在台推出十六位的版本。這類神話冒險遊戲在整個電腦遊戲的發展歷史和質量產能上，均占有極大的優勢和地位。而「遊戲推薦」專欄將引介「神戒」、「創世紀Ⅳ」和「冰城傳奇」等三套夠ＰＣ玩家忙上一陣子的佳作。

上期報導的NEC新型遊樂器——PC ENGINE，於日前親睹其芳容後，終於確定是一部非買不可的新機器。在任天堂、SEGA等公司相繼蘊釀推出功能、記憶容量都大加改進的新機型之際，「PC ENGINE 軟硬體分析報導」一文，將再度追踪蒐集一些最新消息，一饗熱望關切的讀者。畢竟，「共享好東西」是本刋不變的編輯信念！

在刋登逸風先生的「帝魔之怒」之後，編輯同仁們終於鬆了一口氣。自該遊戲問市後，便陸陸續續有些讀者投搞一些零星的攻掠技巧，其內容性質旣不合「OAK」的要求，又難以構成攻略篇，是故這些稿件着實令我們左右為難。而「決戰第內瑟」一文的發表，適時解決了上述的問題；該文陳述詳盡，配合地圖的運用，應可使在帝蘭登大陸陷入困境的玩家，得以順利掃除障礙，完成任務。

自本期開始，我們開闢了兩個新專欄——遊戲評論和跳蚤市場。前者由本刋邀請特約作者，根據他們玩電腦和遊樂器多年的經驗與品味，對同一個遊戲，提出不同的看法和評價，以供讀者在選擇產品時有所參考。後者則是應衆多讀者的提議而設立的電腦產品二手買賣中心。「物盡其用」是本跳蚤市場創辦的宗旨，透過市場的交易，使每個讀者都能擁有眞正實用的電腦設備和用品，方能更得心應手。

在「幽靈戰士ＶＳ戰魔」中，除魔結局昭然可見；十六位元應用程式，則介紹「Master Type」和「Norton Utility和Paint Brush的應用實例」；SEGA專欄則推出運動類的「職業棒球」，和射擊型態的「赤色光彈」。在此，要向委託本社代購卡匣的讀者致歉，由於進口的問題，以至延緩預定交貨的日期。是故自本期起，改為四週交貨，請欲購買的讀者注意。



Wonderful is the best choice of your life

歡迎加入奇妙的萬德福電腦世界！

16位元10MHZ主機
16MHZ80286主機

現貨供應・特價優待
欲購從速

本月限量採購品：

SEIKOSHA SP-180
列表機
N.T. 4800元

美國原裝MACINTOSH
N.T. 2????元

介面卡
MONO/GRAPH/PRINT CARD
RGB CARD
EGA CARD
PRINT CARD
RS-232 CARD
MUTI I/O CARD
384 MUTIFUCATION
DRIVER CARD
HARDISK CONTROLLER

您有找不到週邊設備的煩惱嗎？
請至萬德福！應有儘有的萬德福必能滿足您的需求！
您有找不到應用軟體，套裝軟體的煩惱嗎？
請至萬德福！萬德福提供您軟體各方面的資訊！
最週全的維修，保證您的APPLE，PC/XT，PC/AT隨時上機！
最齊全的套裝軟體，遊戲說明書特價供應，歡迎洽購！

聲寶個人電腦顯示器東區總代理

萬德福興業有限公司
萬德福電腦服務社

門市：台北市八德路一段51號（光華商場二樓56號）
公司：台北市八德路二段17號3F
TEL：7217979，3218513

任天堂遊戲總滙

最新磁片目錄

編號	磁片名稱	遊戲類別
41	風雲少林拳	（功夫打鬥）
42	新宿中央公園殺人事件	（偵探文字）
☆ 43	愛戰士	（科幻冒險） 攻
44	可口世界	（童話冒險）
☆ 45	不思議之旅	（童話冒險） 攻
☆ 46	肌肉超人 Ⅰ {摔角Ⅰ}	（功夫動作）
☆ 47	魔獸之森林	（神話冒險）
☆ 48	空間戰士{Z基地}	（科幻空戰）
☆ 49	迷宮寺院	（神話冒險） 攻
☆ 50	勇士之紋章 {魔洞戰紀Ⅰ}	（文字冒險）
☆ 51	職業高爾夫球"猿"	（運　動）
☆ 52	桌球{乒乓球}A面／棒球 B面	（運　動）
☆ 53	忍者九路圍棋	（棋　奕）
☆ 54	星際坦克	（科幻冒險）
☆ 55	創刊號 2	（遊戲集錦）
☆ 56	美國高爾夫	（運　動）
☆ 57	考斯博士 {地獄之扉}	（動作冒險）
☆ 58	小貓英文大冒險	（趣味教學）
☆ 59	撞球 Ⅰ {花式撞球}	（運　動）
☆ 60	磁界少年	（動腦迷宮）
☆ 61	夢工場	（動作冒險）
☆ 62	動態拼圖Ⅰ代	（動腦組合）
☆ 63	籃球	（運動）
☆ 64	鐵達尼號之謎	（探險） 攻
☆ 65	艷后魔寶	（文字冒險）
☆ 66	擒兇記{大逃亡}	（動作冒險）
☆ 67	麻雀家族	（博奕）
☆ 68	奇跡之石{魔宮傳奇}	（動作冒險）
☆ 69	奇奇怪界 {怒濤篇}	（神話冒險）
☆ 70	惡魔城Ⅱ代	（神話冒險）
☆ 71	無敵鐵金鋼	（科幻冒險）
☆ 72	超級超級運動員Ⅱ{超級挖金Ⅱ代}	（動作）
☆ 73	新鬼王島{前篇}	（文字冒險）
☆ 74	新鬼王島{後篇}	（文字冒險）
☆ 75	宇宙太空船	（科幻文字）
☆ 76	加林神劍	（文字冒險）

編號	磁片名稱	遊戲類別
☆ 77	兵蜂Ⅳ{谷吉平谷號}	（科幻動作）
☆ 78	太空戰鬥機	（科幻空戰）
☆ 79	泡泡龍{魔洞探險}	（動作冒險）
☆ 80	家庭作曲家	（音樂創作）
☆ 81	妖怪之屋	（動作冒險）
☆ 82	F 1大賽車Ⅱ	（運　動）
☆ 83	蕃茄頭大冒險	（動作冒險）
☆ 84	將棋指南Ⅱ	（棋　奕）
☆ 85	機動戰士Ⅱ	（科幻動作）
86	眞田十勇士	近期推出
87	明星杯棒球賽	近期推出

★詳細目錄歡迎索取★

最新任天堂卡匣目錄

序號	卡匣名稱	卡匣容量	價格
☆ 37	阿拉伯之夢	（特殊）	$ 1100 元
☆ 38	夢幻戰士	（160 K）	$ 650 元
☆ 39	桌球{乒乓球}	（128 K）	$ 600 元
☆ 40	籃球	（特殊）	$ 750 元
☆ 41	尋寶記	(128K)	$ 600 元
☆ 42	大相撲	(64K)	$ 380 元
☆ 43	勇者的挑戰	(160K)	$ 650 元
☆ 44	女神轉生	（特殊）	$ 1100 元
☆ 45	基因戰士 DAN	（特殊）	$ 1100 元
☆ 46	SWAT特種部隊	(128K)	$ 600 元
☆ 47	勇士屠蛇{創世紀Ⅱ}	（特殊）	$ 1200 元
☆ 48	沙羅曼蛇{宇宙巡航機Ⅰ}	（特殊）	$ 750 元
☆ 49	靈幻道士	（特殊）	$ 1100 元
☆ 50	中央大陸之戰{霸地龍}	(160K)	$ 650 元
☆ 51	武士救美{快傑好小子}	（特殊）	$ 1100 元
☆ 52	超人冒險隊	（特殊）	$ 1100 元
☆ 53	光之器	(160K)	$ 650 元
☆ 54	沙那多	（特殊）	$ 1200 元
☆ 55	王子歷險記	（特殊）	$ 1200 元
☆ 56	桃太郎傳說	（特殊）	$ 1000 元
☆ 57	斷邪封印	（特殊）	$ 1100 元

日本原裝磁片 350 元（含攻略本）
日本原裝磁片 250 元（不含攻略本）
香港原裝磁片 180 元（不含攻略本）
香港原裝磁片 280 元（含攻略本）

☆號者是特別推薦之遊戲

有攻者為有攻略本之軟體

●特殊卡皆為最新市價，請參照選購。●

郵購辦法：

- 如需修復，更新磁片，請用郵政劃撥 0138066-9 余昇企業有限公司收。 雙面 80 元，單面 50 元
- 請以現金袋、滙票用掛號寄本公司收。
- 款到當日即以特殊包裝"限時掛號"寄出



余昇企業有限公司

郵政劃撥第0138066～9號
服務電話：(02) 8223762‧8223763
地址：台北市北投區11226尊賢街251巷11號

電腦用品郵購中心



任天堂磁碟機(贈遊戲一片)
NO.D001
特價：3000元



任天堂超級連射搖桿
NO.J002
特價：550元



任天堂超級連射搖桿
NO.J003
特價：500元



FOR APPLE:NO.J004
特價:350元
FOR IBM :NO.J005
特價:450元



小天才IQ-180
(贈4合1卡匣)
NO.M001
特價：2850元 促銷特價(限100台)

特點：

- 可與日本任天堂機種完全相容，所有市面400種以上卡帶百分之百符合使用。
- 採用高科技VLSI CPU PPU 大型積體電路組成品質穩定。
- 使用AV端子、容易安裝、畫面清晰無雜訊，達最高視覺享受。
- 隨機贈送連續發射式搖桿、快速過癮。
- 可接鍵盤、磁碟機將來更可與AP II IBM相連應用，十足是一部家用電腦。



小天才IQ-201
(贈4合1卡匣)
NO.M002
特價：2950元

特點：

- 上下卡帶採用槓桿原理垂直方式、操作簡便，符合人體工學。
- 自動彈簧式防塵蓋保護界面槽，減低灰塵污染延長使用壽命。
- 附有電源指示燈、確保機件免因疏忽而造成之故障。
- IQ 201 機種附有時鐘裝置，可知時與控時、一舉兩得。電視訊號並有無線接收裝置方便、省事，好處多多。

請多多選用任天堂遊樂器系列週邊設備，讓您更得心應手。



創造者70
(贈16合1卡匣)
NO.M003
特價：2990元



任天堂連射搖桿
NO.J001
特價：300元



任天堂超級連射搖桿
NO.J008
近期推出



任天堂磁碟清潔片
NO.U001
特價：900元



余昇企業有限公司

郵政劃撥第0138066～9號
服務電話：(02)8223762·8223763
地址：台北市北投區11226尊賢街251巷11號

絕地大反攻

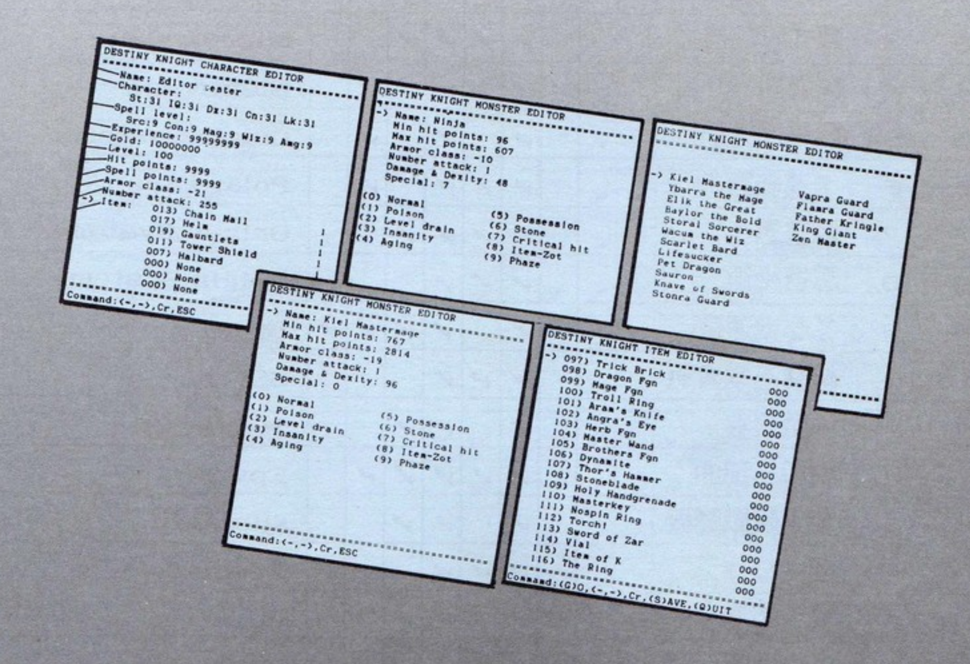


不屈不撓？怨天尤人？自我懷疑？悲慘下場？

在謎幻的冰城傳奇中，無論閣下您與那位天命勇士的關係，是維持上述何種狀況，您都能藉著一樣東西，展開絕地大反攻——天命勇士人物編修程式！

在本程式中，「人物編修」提供您自創各屬性皆合乎理想的人選；而欲修理頑强的性物群，則非借助「怪物編修」不可；想不花一分一毫，擁有所需的物品，那得看「物品編修顯神通；至於「地圖繪製」，可讓您掌握全盤的地形狀態。

手持四大功能，且看天命勇士闢荊斬棘，所向披靡；重鑄神杖，指日可待！



A 155
定價120元
一片一面(AP版本)

精訊資訊有限公司

台北市重慶北路一段廿二號六樓
(02)511-4012·571-3657
劃撥帳號：0797234-8

BEST 20

累積排行榜：

BEST 20 (ROC) 是國內娛樂軟體的暢銷狀況，其排行來源乃根據精訊資訊公司中文說明書銷售數量累積計算所得，時間自該說明書出版起迄今。

ROC

機種縮寫名稱的全文：

- Apple II .... AP
- IBM-PC .... IBM
- ATARI 400/800 .... AT
- ATARI 520ST .... ST
- Commodore 64 .... C64
- AMIGA .... AM
- MACINTOSH .... MAC

(動作)：動作　(冒險)：冒險　(角色扮演)：角色扮演　(工具程式)：工具程式　(迷宮歷險)：迷宮歷險　(模擬)：模擬　(博弈)：博弈　(戰略)：戰略

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	AT	C64	IBM	ST	MAC	出版公司	種類
2	1	創世紀 IV		✔		✔		✔		Origin Systems	角色扮演
1	2	古德奈上校		✔		✔				Broderbund	動作
3	3	鷹式戰鬪機		✔	✔	✔	✔			Microprose	動作、模擬
4	4	火狐狸	✔	✔		✔		✔		Electronic	動作
5	5	飛輪武士		✔		✔		✔		Origin Systems	角色扮演
6	6	卡達敍寶劍		✔	✔	✔		✔		Polarware	角色扮演、動作
7	7	幽靈戰士		✔	✔	✔	✔			Origin Systems	角色扮演
9	8	忍者秘術		✔	✔	✔				Origin Systems	角色扮演
8	9	冬季奧運會	✔	✔		✔	✔	✔	✔	Epyx	動作
10	10	綠寶石爭奪戰		✔	✔	✔				SSI	角色扮演、動作
11	11	百戰飛狼		✔		✔	✔			Mindscape	動作、模擬
12	12	魔殿三部曲		✔	✔	✔	✔	✔		Epyx	角色扮演
13	13	全天候戰鬪機		✔		✔	✔			subLOGIC	模擬
14	14	硬式棒球		✔	✔	✔		✔	✔	Accolade	動作
16	15	夏季奧運會 Ⅱ		✔		✔	✔			Epyx	動作
17	16	魔鬼剋星		✔		✔	✔			Activision	動作
19	17	魔界神兵		✔	✔	✔				SSI	角色扮演
20	18	虎膽妙算		✔	✔	✔				Epyx	動作
—	19	綠林傳奇		✔		✔	✔			Windham Classics	角色扮演
—	20	七寶奇謀		✔						Datasoft	動作





TOP 20 (ROC)是國內十月份娛樂軟體的暢銷狀況，其排行來源乃依精訊資訊公司十月十六日到十一月十五日，中文說明書的銷售數量累積計算而得。

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	AT	C64	IBM	MAC	ST	出版公司	種類
19	1	創世紀Ⅳ		✔		✔	✔		✔	Origin Systems	
—	2	黑暗魔域		✔		✔				SSI	
—	3	世界運動會					✔		✔	Epyx	
—	4	巫師神冠		✔		✔	✔		✔	SSI	
16	5	血型占星術					✔			Kingformation	
6	6	星際航艦					✔			Electronic Arts	
7	7	銀河鐵衛		✔		✔	✔		✔	Firebird	
12	8	廿一世紀公路戰		✔		✔	✔		✔	SSI	
9	9	全天候戰鬪機		✔		✔	✔			subLOGIC	
1	10	屠龍戰記		✔						Kingformation	
11	11	明星杯棒球賽	✔	✔		✔	✔		✔	Activision	
10	12	創世紀Ⅲ		✔		✔	✔		✔	Origin Systems	
—	13	戰爭上古代藝術					✔	✔		Broderbund	
17	14	日本飛行風景磁片		✔		✔	✔		✔	subLOGIC	
—	15	戰魔		✔		✔	✔		✔	Origin Systems	
13	16	百戰飛狼		✔		✔	✔			Mindscape	
18	17	魔殿三部曲	✔	✔		✔	✔		✔	Epyx	
8	18	星河戰士		✔						Kingformation	
—	19	飛行坦克				✔	✔			Microprose	
—	20	極地之狐	✔	✔		✔	✔		✔	Electronic Arts	

TOP 20



排行來源：

TOP 20 (USA)取材自「LOGIN」雜誌

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	AT	C64	IBM	MAC	ST	出版公司	機種
1	1	MIGHT AND MAGIC 魔法門		✔						New World Computing	
4	2	SUB BATTLE 海戰之狼		✔		✔	✔		✔	Epyx	
2	3	BARD'S TALE Ⅱ 冰城傳奇Ⅱ		✔		✔				Electronic Arts	
3	4	SHANGHAI 龍牌	✔	✔		✔	✔	✔	✔	Activision	
8	5	DEFENDER OF THE CROWN 保皇騎士	✔			✔	✔		✔	Mindscape	
9	6	CHESSMASTER 2000 棋王2000	✔	✔	✔	✔	✔		✔	Electronic Arts	
5	7	WHERE IN THE USA CARMEN SANDIEGO?		✔		✔	✔			Broderbund	
10	8	PHANTASIE Ⅲ 幽靈戰士Ⅲ		✔		✔				SSI	
11	9	BARBARIANS	✔						✔	Psygnosis	
6	10	DEEP SPACE 宇宙巡航艦		✔		✔	✔			Sir-tech	
—	11	DELUXEPAINT Ⅱ		✔						Electronic Arts	
—	12	GOLDEN PATH				✔			✔	Firebird	
—	13	THE GUILD OF THIEVES				✔			✔	Firebird	
—	14	GUNSHIP 飛行坦克				✔	✔			Microprose	
—	15	FLIGHT SIMULATOR Ⅱ 超級模擬飛行		✔		✔			✔	Sublogic	
12	16	BALANCE OF POWER		✔		✔	✔	✔	✔	Mindscape	
16	17	ULTIMA Ⅳ 創世紀Ⅳ		✔	✔	✔	✔		✔	Origin Systems	
20	18	INTERLUDE Ⅱ		✔			✔			Recreational Technologies	
13	19	KING'S QUEST Ⅲ 國王密使Ⅲ		✔			✔		✔	Sierra On-line	
—	20	TRAIL BLAZER							✔	Mindscape	



任天堂·日本

排行來源：
TOP 15(任天堂)取材自「FAMILY COMPUTER」

上月名次	本月名次	遊戲名稱	發行公司	價格	種類
2	1	沙羅曼蛇	KONAMI	¥4,900	
—	2	創世紀Ⅲ	PONY CANYON	¥5,900	
8	3	新鬼島後篇	NINTENDO	¥2,500	
1	4	新鬼島前篇	NINTENDO	¥2,600	
3	5	燃燒的野球	JALECO	¥5,500	
5	6	大相撲	TECMO	¥4,900	
7	7	聖鬥士星矢	BANDAI	¥5,500	
11	8	實戰麻雀	CAPCOM	¥6,500	
14	9	靈幻道士	TAITO	¥5,500	
6	10	中央大陸之戰	TOSHIBA EMI	¥5,300	
—	11	快傑遊俠	IREM	¥5,500	
4	12	女神轉生	NAMCOT	¥4,900	
—	13	加林劍	DOG	¥3,300	
—	14	霸邪的封印	ASCII	¥5,800	
9	15	惡魔城Ⅱ	KONAMI	¥2,980	



神戒(IBM版)

英文名稱：Rings of Zilfin
適用機型：IBM PC/XT,AT；256K
出版公司：SSI
售　　價：US$39.95

在蒼白月光的照射下，一個女性的身影模糊地映在窗前。她的美麗已爲歲月所侵蝕，但其光采並未完全被磨滅。

「我是你的母親。當你十歲時，我和你父親雙雙慘死在邪惡精靈的手中。從小你就顯露出異於常人的稟賦，現在你正當盛年，我想是到了告訴你一些事情的時候了……。

自諸大山脈形成的初期，在Batiniq 這塊土地上，光明與黑暗的爭鬥卽永無休止。Zilfin族的巫師們製造了兩個指環，這兩個指環在分開時皆與平常無異，但一旦同時擁有兩個指環時，卽可發揮超自然的力量，Zilfin族因指環之助擊退了黑暗的力量，但後來 Zilfin族卻神秘地失踪了，代之而起的是 Lord Dragos 所帶領的邪惡勢力。

Dragos 族的大肆凌虐，使得Batiniq 世界蒙受空前的災難，卽使是一向活潑淘氣的 Elves 族，也逃往遠處的森林以保安全，旅行和貿易逐漸絕跡，在旅途中如果你無法在天黑前抵達下一個目的地，那你就再也見不到明天的太陽了。」

說完這些話後，母親逐漸消逝在身後的迷霧中。我從地上拾起一份她所遺留下來的卷軸：

「拯救 Batiniq 的任務並非在瞬間卽可完成，你必須投注無數個時日以洗除 Lord Dragos 所帶來的血腥，讓 Batiniq 這個美麗的世界獲得重生。」

× × ×

哇！看了上面一大篇的故事，想必你也料到了一點，那就是「神戒」的故事內容相當精彩，這還只是其中一小段而已呢！誠若KAO 先生所言，只要角色扮演遊戲的故事成功，那這個Game 就成功了，從此觀點來看的話，「神戒」確屬上乘之作，除了提供玩家廣大的想像空間外，從故事中就可得到些蛛絲馬跡，幫助你完成遊戲。





「神戒」巧妙地將角色冒險、文字及動作遊戲等型態熔於一爐，這個遊戲的最大特色就是會在遊戲進行中切入新的視窗，使整個遊戲的結構變得更生動活潑。另外，整個遊戲之行進，戰鬥方式也令人耳目一新，同時「神戒」也是SSI 公司出品之遊戲中，圖形最多的遊戲。

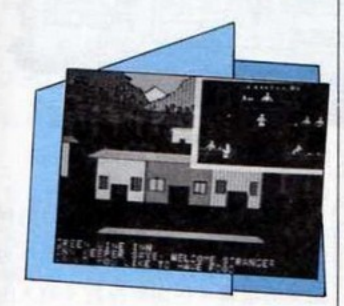
你的征戰路途並不孤獨，許多人物如精靈、水龍、國王、巫師……等等，都會適時地幫助你，相對的，如果路上沒有任何阻撓的話，那也用不著你去了。小心 Lord Dragos 的爪牙，能打則打，能躲則躲，千萬別輕言犧牲，同時你也得不斷地學習法術技能，如果沒有了法術，那就等於你已豎了白旗了。

Apple 版和 PC 版的「神戒」最大的不同是：PC版於遊戲進行中會出現一些問題，必須答對這些問題才能繼續前進，否則會回到遊戲開

始之初，果眞落此下場的話，那筆者也只能送你同情的一句：好慘啊！但別躭心，這些問題的解答全部都可在精訊圖書公司的說明書中找到，因此務必詳閱說明，保證受益無窮。

各地國王們皆已躲入他們的城堡內，更遑論拯救無助的人民，Bat-iniq 的居民逐漸陷於絕望和冷漠，邪惡的力量似乎已得到全勝了。難道正義、光明已不復見了嗎？「世代皆有才人出」，有信心、有智慧的人，那就是英雄。

/編輯部





創世紀Ⅳ(IBM版)

英文名稱：Ultima Ⅳ
機　　型：Apple Ⅱ series 64K；IBM PC／XT,AT
出版公司：Origin Systems
售　　價：US＄60

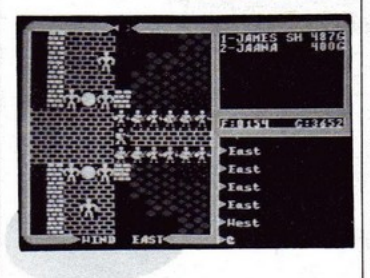
當創世紀的除魔三部曲在Exodus的毀滅中落幕後，Lord British急於重整Britannia，而一個和平、富庶的生活，正是他企盼的理想。爲達此目的，邪惡必須徹底從人心剷除；爲達此目的，一個擁有美德和英雄性格的人，必須挺身爲表率。你——就是British所選中的人！

「創世紀Ⅳ」(Ultima Ⅳ－Quest of the Avatar)，這個號稱是「電腦遊戲藝術的經典作」的神話冒險遊戲，自一九八五年推出Apple版席捲市場，名列「長」銷品後；於漫長的三年等待，IBM PC版的「創世紀Ⅳ」終於問市了，使有十六位元機型的玩家，得以進入這個追求美德、知識寶典，深具人性化設計的冒險天地。

構成創世紀世界的重心結構是Britannia大陸，這塊大地在Lord British的統治下，共管轄八個城鎮。每個城鎮分別規化爲八種職業中心，形成一個有秩序的社會。在Britannia內，每個人的工作不因他出生地的技藝而受限制；因此，在每個市鎮都可見到諸如工匠、法師、吟遊詩人、戰士、德魯依教徒、武士、流浪者和牧羊人等七個不同職業的人，散居其間。

在Britiannia，你不必一個人孤獨地探索、旅行。「交談」是你必須的行爲，藉由與城鎮中人的談話，不但可獲得訊息和線索；一旦你從中找到志同道合的人，便可要求他加入你的隊伍，與你一起旅行





、戰鬥，完成使命。

整個Avatar 的歷程中，完成八項美德是重頭戲。這八項美德（Honest，Justice，Honor，Sacrifice，Spirit，Compassion，Humility和Valor ）各有其相對應的城鎮與神殿，然而要進入神殿必須在該對應城鎮中，尋獲一個神秘的標記（ Rune ），和該神殿的專有祈禱詞。此外各個美德都有它代表的石頭，共八色；至於它的用途，在此不贅言，留待各位玩家自行去體會。

千奇百怪的謎團和萬種面目的怪物，仍是縱橫Britannia世界不可避免的阻礙。但面對挫折、陷入困境之際，本遊戲特提供你一本插圖生動的魔法使用手册，可讓你將其發揮得淋漓盡致；而另一本陳述詳盡的Britannia 歷史背景、人文地理分佈、怪獸特性等資料的說明書，是你必讀不可的。

追求美德、知識的寶典，以成就Britannia的黃金時代，並非易事；然而正如Lord British 所明示：最終的答案實存乎你的心靈和良知！

/編輯部

冰城傳奇(IBM版)

英文名稱：Bard's Tale
適用機型：Apple Ⅱ series;IBM PC/XT, AT;256K
出版公司：Electronic Arts
售　　價：US $ 50

很久以前，在一塊古老而未知的世界中，發生了一件大事：邪惡的魔王Mangar the Dark 威脅著一個名為Skara Brae 的祥和城鎮。邪惡的怪物滲入Skara Brae ，並將之併入領域中；Mangar 更施咒將Skara Brae 四周的土地冰封於永恆的冬天裏，使其完全孤立而得不到救援；接著在一夜之間守鎮的民兵全都消失了……。

Skara Brae 的未來已渺茫，還有誰能挺身抵抗呢？鎮中只剩下少數沒經驗的年輕武士、低階的法術使用者、一些老得只能喝酒的吟遊詩人、及一些遊手好閒的流氓。而你置身其中，正是這群為自由而戰的烏合之衆的領袖。

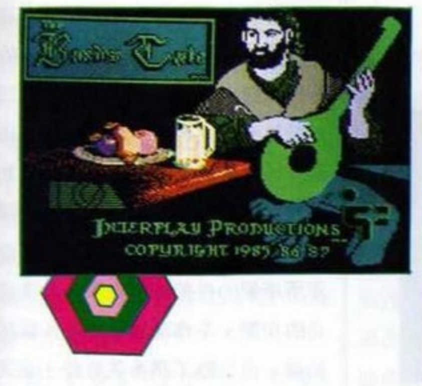
當你一進入Skara Brae ，會聽到詩人的歌聲，他用那具有流浪氣息的沙啞聲調緩緩道出這個故事：「請聽我唱啊，我將訴說一故事；在寒冷冬天啊，城堡的牆和閃爍之廳；人們將付出代價啊，用勇者的血趨走邪惡；黑暗籠罩啊，直至付出歲月、鮮血和金錢，以拯救我們的家園。」

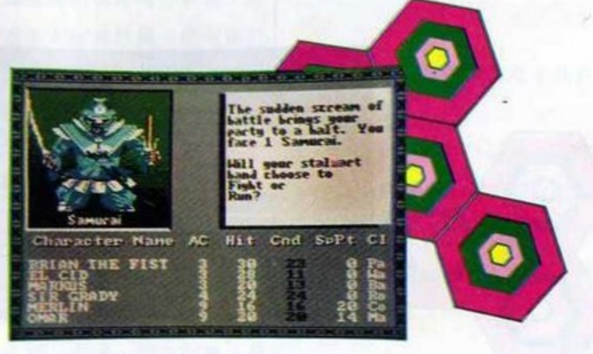
這是 EOA公司所出的產品「冰城傳奇」(The Bard's Tale ）的故事情節，或許你已非常熟悉，也或許不曾接觸過，但是「冰城傳奇」的PC版你却不能不看！因為PC版的設計小組就是設計ⅡGS版的設計小組。PC版因本身結構的關係無法比得上ⅡGS版的「冰城傳奇」，却比Apple版要精緻很多，令你不能不嘆為觀止！當然也勝過同時出版的「神戒」和「創世紀Ⅳ」的PC版。

其他方面諸如3D立體迷宮、增加了特別隊員的設計等，都非常有看頭。但是在謎題方面却是一項高









難度的挑戰，所幸在精訊電腦第二期中已有其完全攻略篇，能夠幫助諸位過關斬將。

此外，與Apple 版不同的是，ＰＣ版中還加入了保護。在程式執行中，它會問你五個問題，如果回答不出來，無論遊戲進行到何處都會重新開始，非常划不來。這五個問題的答案都可在說明書上找到，各位讀者看說明書時千萬要看仔細哦！

總之，ＰＣ版的「冰城傳奇」是個值得你再嘗試的好遊戲！

編輯部



601中隊

英文名稱：Ace of Aces
適用機型：IBM PC/XT
出版公司：Accolade
售　　價：US＄39.95

Nov.29,1941

德國戰鬥機比想像的還兇，我的領航員頭上一個洞，機身滿是彈孔。

× × ×

Dec.24,1941

聖誕節快到了，希望明天飛得回來。湯作戰官今天殉職了。

× × ×

Jan.5,1942

中隊快解散了。

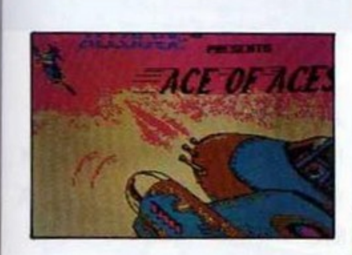
× × ×

以上是英軍605中隊的飛行日誌。面對德軍雷霆萬鈞之勢，英軍似乎只有俯首稱臣的份了，但如果那時英軍果眞委屈求和，那所有的歷史都將改寫了。事實上，英國人在邱吉爾的領導下，以八百對二千的絕對劣勢向德國挑戰，於一九四三年納粹黨成立週年的紀念會上，出動特種蚊式戰鬥轟炸機密集轟炸柏林的行動，跌破各國軍事專家的眼鏡。601中隊便是當時英國皇家空軍所率領的逆勢轟炸機隊，此次成功的出擊，不僅洗雪了605中隊的恥辱，也告慰了諸多英勇將士在天之靈。











「601中隊」所捕捉的正是這種愈遇逆境，愈堅毅不撓的精神。身為中隊的一份子，你必須摧毀德軍轟炸機、V－1飛彈、U－BOAT潛艇和阻撓補給火車之運輸。但要特別注意的是在瞄射V－1飛彈時，要保持距離，免得自己也化成灰燼；若是轟炸敵軍之運輸火車，則不可讓英美的戰俘遭受魚池之殃。除此之外，千萬要記得隨時查看油箱，否則任務雖已成功，卻無力返回基地，那你將永遠成為英吉利海峽上的孤魂。

除了己身奮勇殺敵外，一些地下軍的情報也會助你一臂之力，這些情報經過總部電報密碼分析後，以急密件遞至本隊戰情組。但有鑑於605中隊損失慘重，總部允許本隊飛行官有拒絕高危險任務的權利。

例如，根據情報指示該往西方，然而在查看地圖、設定方位後，才知西方一片烏雲儼然在望，該直衝過去？還是迂迴繞過呢？此時能幫助你提防和迎擊敵機的最佳夥伴是：你的武器、雷達，還有智慧。是安全返航？抑是墜機身死？全在一念之間。

最後，要提醒各位的是：飛得出去，也要飛得回來。英國需要像各位這麼優秀而不怕死的飛行官，歐洲的命運全掌握在你們手上！解散，準備登機！

編輯部

花式撞球

機　　型：任天堂
出版公司：NAMCOT
售　　價：￥3,900
K　　數：160 K

打過撞球嗎？

其實撞球是一門很嚴格的運動，不論是球擊出的強度、角度和回轉等等，都要拿捏地相當巧妙才行。但台灣近年來，撞球場因金錢和暴力的介入，而使撞球運動變質了，你是否也覺得到撞球場打球，已體會不出撞球的優雅呢？別嘆氣！有了「花式撞球」，你就可以在家裏盡情享受撞球的樂趣了！





一開始，你可以選擇Training（訓練）課程，勤加練習巧妙的撞球技巧，此時是不計分的，在Training中又分爲Practice和Lesson兩種。

1. Practice　：自己選擇喜愛的地方將球放置在那兒，然後進行練習。
2. Lesson　：你可以選擇各種不同球路練習，如果失敗了，還可看到正確的出擊法。

這是一項很特別的服務，除了磨練球技外，還有免費的教練指導，算是撞球遊戲中的一項突破。

「花式撞球」中共有Pocket Game和Nine Ball Game兩種遊戲可供選擇，兩者都是以白色母球



去撞目標球。所不同的是Nine Ball Game　必須按照號碼打，且只能二人玩；而Pocket Game　則隨意撞球，可一人或二人玩。

畫面一出來，除了球枱外，上方有三個小方框，由右而左分別爲：

1. 右上：顯示你擁有某程度的功力，同時還有動作細膩的人物畫面，增加臨場感。
2. 中間：有個黃球除了決定你擊球時之強弱外，還可以使球有回轉之效。
3. 左上：
   ①得分。
   ②出錯後，還有幾球的機會。
   ③X記號顯示下一個目標應打落那一號較佳。

除了上述三項輔助說明外，還有一項更重要的指示：出擊方向的點線，這個點線告訴你應打往那個邊牆，之後會以何種角度反彈回來，





即使是從未摸過撞球的人，也能充分享受其樂趣！

你的目標是取得世界冠軍。首先從City 級開始，再來是Japan級，U.S.A級和World級。一關一關地往前衝，不但名次跟著跳升，獎金也會源源不斷喔！

想成爲撞球國手，什麼年齡都不算晚，就從現在起，敲下成功的一桿吧！

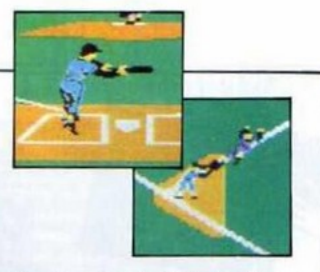
編輯部

聯盟棒球賽

機　　型：任天堂
出版公司：KONAMI
售　　價：¥ 2,980
磁　　片：二面

一九八七年全日本職業棒球賽已經落幕了，總冠軍由太平洋聯盟的西武隊奪得，亞軍則是隸屬於中央聯盟，由王貞治監督的巨人隊。不知親愛的讀者您，是爲西武隊高興，或爲巨人隊惋惜？但不論何者都請到「聯盟棒球賽」來，爲巨人隊雪恥或爲西武隊再得錦標！

這個由Konami 公司所發行的「聯盟棒球賽」與市場上前三個棒球遊戲（分別是Nintendo 的「棒球」、Namcot 的「職業棒球」和Jaleco 的「燃燒的野球」）相較之下，有一個最令你意想不到的特色：你可以自行設計一支强悍難纏的隊伍，同時還可在每場比賽中累積作戰經驗，以便應付更厲害的隊伍！現在就讓我們來看看本遊戲中的五種不同選擇項，一定能讓你大開眼界！



1. Pennant Mode：

從十二支隊伍中挑選一隊與電腦對抗。

2. VS Mode：

從十二支隊伍中挑選一隊與朋友進行對抗。

3. Progress Mode：

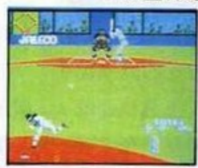
依自己的喜好程度設計出一支百戰雄兵。首先爲你的隊伍以英文或日文命名，但以七字爲限。其次決定投手的投球方式，分爲上投手（普通投法）和下投手（低肩側投等法）兩種，再細分爲左、右投各六

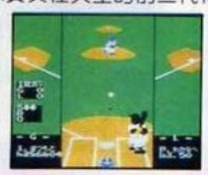




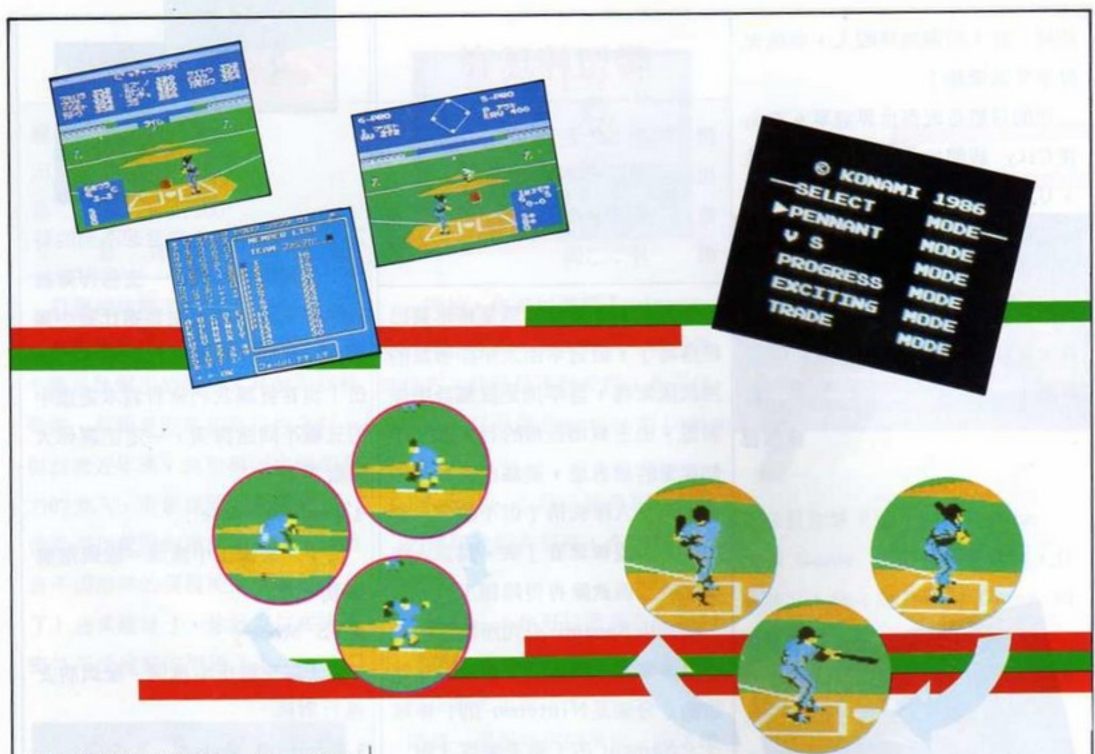
↓聯盟棒球賽與任天堂的前三代棒球卡匣有顯著的差異！











名，所以共有投手十二名，名字不可超過四個字；再來是打擊者，各有左、右打者九名，名字亦不可超過四個字。最後是隊員的分派，投手方面：指定先發或後援投手；打擊者方面：至多可有六名强打者。

4. Exciting Mode

選擇此項，可利用所創造的球隊與朋友所創造的球隊作一番激烈的對抗賽，看看誰所創造的隊伍才是眞正的贏家，夠刺激吧！

5. Trade Mode

在棒壇上常有挖角的事件出現，在本遊戲中選擇此項，能與你的朋友所創造的隊伍互相交換成員，夠鮮吧！

再者，一般棒球遊戲繁複的操作方式，往往是你輸球的關鍵所在，而「聯盟棒球賽」却是最容易上手的，不妨看看以下的操作指令：

1. 打擊：十字鍵的左、右控制打擊者的打擊位置，上、下控制揮棒的高度；Ⓐ鈕揮棒。
2. 投手：十字鍵的左、右控制投手在投手板的位置，上爲快速球，下爲慢速球，不按則爲中速球；Ⓐ鈕投球。球投出後，再按十字鍵的上方則轉變爲上飄球，下、右、左分別爲下墜球、右曲球、左曲球，若不按任何方向鍵則爲直球。
3. 代打： START 鈕＋Ⓐ鈕。
4. 跑壘：十字鍵的上下左右決定一二三本壘，Ⓐ鈕跑壘，Ⓑ鈕回壘。
5. 短打：Ⓑ鈕

怎麼樣？不賴吧！各位對棒球感興趣的行家們，這可是大革新的一次，千萬不能錯過！

／林宏仁

沙那多

機　　型	任天堂
出版公司	HUDSON
售　　價	¥ 5,900
K　　數	256 K

看到「FAXANDO」這個字令你想起了什麼嗎？沒錯！除去前面FA兩個字母，就是日本家喻戶曉的電腦遊戲「XANDO　」，譯名爲「沙那多」。它雖是個純動作型態的角色扮演遊戲，其地位却相當於美國的「創世紀」系列，不能不令人對它刮目相看！現在，Hudoon 公司更挾其盛名，不惜以鉅資向東京書籍出版社購買「沙那多」的版權，以便將它改寫到任天堂上，並在全名之前加上ＦＡ以別於電腦版，正式在十一月中旬上市，亦譯名爲「沙那多」。





任天堂的「沙那多」在故事架構上與電腦版並無多大的差異，主角是一位剛經過長久旅行歸返故鄉的年輕人，但是久違了的家鄉却完全走了樣，每一口水井都已乾枯，人民根本無法耕田播種生存下去，只短短的數日就籠罩在死亡的陰影之下。不能坐以待斃的信念驅使年輕人向罪魁禍首豆娃夫族下挑戰書，他矢志要打倒豆娃夫族，找回家鄉的和平。



豆娃夫族位在樹世界的另一端，因此年輕人必須從家鄉所在的山麓出發，穿過樹世界內的三個區域，分別是樹幹界、迷霧界和樹枝界，才能到達豆娃夫族的所在，再直搗豆娃夫族的巢穴。但在開始旅程之前，可別忘了買些精良的武器、備好足夠的糧食、學些魔法、再練練功，有了萬全的準備之後，成功就不遠了。

既是一個媲美「創世紀」系列的佳作，自然少不了魔法、寶物、怪獸等佐料，而且數目之多能令你目瞪口呆呢！此外，還有十種以上的商店，能提供主人翁在路途上各種不同的需求，如與酒店內的客人交談能得到不同的訊息，在食品店中



購買糧食、受傷時到醫院接受護士小姐的治療、到民家內聆聽不同的苦水、夜晚到旅館休息恢復疲勞、到武器店購買利器等，但這些商店通常都需要金錢才能辦事，別忘了沿途上多取些金錢！

另外值得一提的是，遊戲中有兩位人物是你一定要前去拜訪的，一爲教會的牧師，一爲城中的國王。前者不僅會提供你相關資料，還會送你生命之燈和戒指，對你的幫助很大；後者則是委託你營救此事件的人，以重金聘請你從事此任務。

怎麼樣？得到不少資料了吧！那就開始行動吧！

編輯部





太空戰艦

機　　型：任天堂
出版公司：KONAMI
售　　價：¥ 2,980
磁　　片：兩面

自從超高空航行法試驗成功之後，人類開始遭受來自宇宙中外星人的攻擊，而處於非常不利的局面；爲了打敗外星人的義加托斯軍，各地皆集結英勇之士組成反抗軍，爲和平而奮鬥。

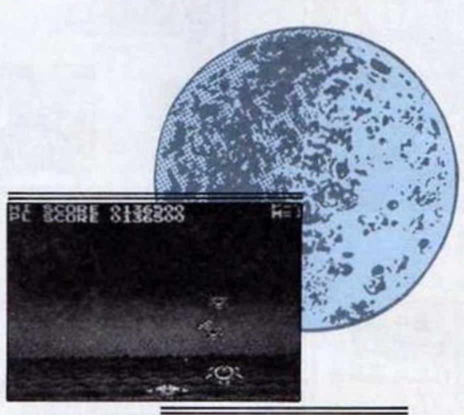
俗語說得好，「以其人之道還治其人」，因此人類也得用超高空航行法來破壞敵人的大本營。但目前爲止，能使用超高空航行法的飛行物只有太空戰艦（ Falsion ），於是人們的希望就完全寄託於它了。

「太空戰艦」是繼「高速飈車」後，第二個眞正的立體遊戲。假若你眞的置身其中，刺激、興奮的情緒必定在你內心澎湃不已，這種臨場感是你在其他遊戲無法感受到的。但和立體電影一樣，3 D遊戲必須配合立體眼鏡來使用，才能使普通畫面變成立體畫面；一些近期即將推出的遊戲，如Square 公司「J.J. 」、Pony 公司的「 Attack Aninal School 」……等等，都可配合立體眼鏡使用，有興趣的玩家不妨試試，保證讓您大呼過癮。

本遊戲可自由選擇普通畫面或立

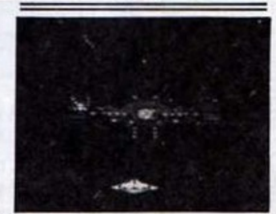














體畫面，即使是在普通畫面的情況下，其立體效果亦優於其他遊戲。言歸正傳，無論你是在那一種畫面，都要切記你的當急之務是擊敗義加托斯軍。因此一遇到敵人，不要客氣，趕快掃射，「敵人的潰敗就是你的成功」。但也別忘隨時補充自己的能量，其方法爲取得在畫面中飛揚的紅色P和藍色P，紅色P可取得使用導向飛彈的機會；藍色P可增加速度。

另外，記住敵人的行踪也是致勝之道。每種敵人的動向都有一定的模式，雖然因敵軍的不同而有不同的模式，但只要能熟記，就不會因敵人快速的移動而手忙脚亂。

「太空戰艦」一共有六關，每一關最後都有個大頭目，現簡介前四關如下，第五關和第六關就留給玩家自己去探索了。

第一關：

除了敵人之外，還有咄咄逼人的隕石，你必須小心點，因爲這些隕石是無法破壞的。

第二關：

比第一關的畫面更壯麗、更富變化，同時敵人的攻擊速度也快多了，趕快痛宰他們吧！

第三關：

作戰地點在兩側皆是牆壁的空間中，除了從壁間攻擊你外，也會沿著牆壁偷襲你，千萬要小心啊！

第四關：

你要對付的是宇宙都市的侵略部隊，另外，牆壁也會突然向你夾逼而來，可不要撞得眼冒金星。

歡迎您儘快投入立體世界中的宇宙大決戰，但有言在先，心臟不太好的玩家請勿嘗試，否則出了什麼事，那可就罪過罪過了！

／編輯部



遊戲評論

AP & IBM作品

評論員		冰城傳奇 AP(320元) IBM(300元) EOA 發行	創世紀Ⅳ AP(400元) IBM(300元) Origin Systems 發行
天行者	和戰爭扯得上關係的Game我都熱衷。與電腦對弈軍棋，甚至駕駛飛行坦克掃射敵軍都能夠滿足本人的快感！	這的確是RPG世界的一大震撼。佈景與動畫圖形細膩異常，音效也十分不錯。衆多的法術與物品使這個遊戲生色不少。結構與內容十分的複雜，但趣味性高，屬於高難度的精品遊戲。	這是個難得的遊戲，首度探討人性問題，結構龐大而嚴謹，圖形、音效都不錯（Apple版的魔音卡音效令人終生難忘！）。採用人物、對話、方式，是RPG的一大創擧！但作戰方式不佳、情節稍嫌沈悶、地下城無法記憶，是其缺憾。
李培民	每天都接到無數通電話詢問Game的問題，上至有無新Game下至如何過關。爲此，天天追尋新Game，探究舊Game，玩Game眞是旣快樂又痛苦！	玩過APPLE版的冰城傳奇再來看IBM版，包準會令你大吃一驚。因爲全部的人物、怪物以及建築物均重新繪製，甚至連螢幕的邊框也都改得極爲精緻，效果可與ⅡGS版的冰城傳奇比擬，值得你再一次玩它。	就整體而言，幾乎是APPLE版創世紀Ⅳ的翻版，甚至令人懷疑是不是直接由APPLE與IBM連線將Data傳輸過來的，幸虧IBM版還多了一項EGA畫面的顯示，否則我都要搞不清到底是在玩APPLE或IBM PC了。
徐政棠	除了運動類的以外，我愛所有的Game，更愛它們的音樂，只要是音效正點，都能夠讓我陶醉其中，對不起，我忍不住又要……。	自從看過ⅡGS版的冰城傳奇之後，心中一直十分羨慕有ⅡGS的玩家。但看到這個軟體之後，覺得它的各方面雖比不上ⅡGS，但比APPLE版好得多。因爲它的各種人物造型基本上都取自ⅡGS，地下城或城鎭的圖樣，也有很大的改進。	經過一年的時間，Origin Systems公司總算把創世紀Ⅳ搬到PC上了。雖然PC的一切功能均比APPLE强，但是PC版創世紀Ⅳ的行動速度卻比APPLE還慢，眞是令人不解。
鄭明輝	3D迷宮地圖畫得我兩手發麻，解謎過程白了我兩根頭髮，但我還是覺得很過癮。請千萬別誤會我是被虐待狂哦！	3D立體迷宮的代表作，並增加了特別隊員的設計，PC版的人物造型畫得和ⅡGS一樣，堪稱一流。只可惜謎題難度太高，無法很普及於一般玩者。	典型的神話冒險遊戲，連人性的觀點都設計在內，算是同類遊戲中的精品；惜戰鬥方式有些瑕疵，是唯一美中不足的地方。

40° 37° 30° 20° 10° 0°

神戒	黑暗魔域	明星杯足球賽
 AP(310元) IBM(200元) SSI 發行	 AP(250元) SSI 發行	AP(180元) IBM(200元) Activision 發行
雖然神戒曾號稱爲SSI公司圖形最華麗的RPG 遊戲，實際上仍令人感覺粗糙，作戰方式也嫌呆板。但是劇情頗佳，極富戲劇性。使用全螢幕式的動畫圖形，十分吸引人，是個有創意的角色扮演遊戲。	七個不同的任務，夠咱們玩上好幾個月。全螢幕式的畫面很具有臨場感，可惜不夠精緻是個大缺點。戰鬥與某些情況設計得頗爲詳細；加入文字冒險模式，是一項創新；劇情和謎題也很精巧；但音效不佳，控制方式有些繁瑣。	把遊戲者融入隊伍中，不但可以指揮全局，更是隊員之一，這種表現方式的確是運動遊戲的一大創新。大畫面的圖形加深了遊戲的臨場感，整體的感覺還算順暢。
這個遊戲極平易近人，故事與遊戲內容環環相扣，在APPLE 版上還是少數幾個能以開視窗的方式來進行遊戲的RPG；但在 IBM 版上除了與APPLE 版相似之外，似乎沒好好把握住 IBM 的特長加以發揮，非常可惜	這是一個新的嘗試，將文字冒險遊戲和迷宮式的RPG結合在一起。在城內、野外完全以圖畫式的文字遊戲表達，而進入地下城後則以立體迷宮的方式進行，喜愛「巫術」、「魔法門」這一類遊戲的玩家一定也會迷上這個新式RPG。	第一個採用 3 D立體角度所設計的運動遊戲，也就是將你的身體置於球場上，從視窗看出去只能見到你的一雙手，當然還有從遠而近飛撲過來的對方運動員，以及隊友傳過來的球等。這是一個大膽的嘗試。
基本上來說，P C版的神戒和 APPLE 版相差無幾，但和創世紀Ⅳ相同的一點是執行速度慢。神戒這個RPG遊戲結合了少許動作型遊戲，以及買賣經商的成分，若能夠綜合各方面得到的訊息，應該不難玩完的。	這個遊戲不但畫面漂亮，而且結合了文字冒險遊戲及RPG 的特色，是個很好的遊戲。雖然遊戲的主要過程均在地下城內進行，不過敵人的造型和會戰的方式均比一般 RPG 好得多。	由於我本身不懂美式足球的規則，所以無法評定這方面的模擬程度。但就畫面和音效而言，給我的第一印象還不錯。另外，這個程式不採用由天空俯視的觀察方法，而把玩者當做球場上一員，使畫面上出現球員看到的一切情況，是一項很大的優點。
整個遊戲有創新的架構，突破了一般神話冒險遊戲千篇一律的形式，確實是個值得向玩家推薦的遊戲。	一改已往SSI 沒有圖形，沒有音效的慣例，光看標題畫面時，就有令人非玩不可的衝動。當然，SSI 的神話冒險遊戲也未曾讓人失望過。	Game Star 的運動系列之一，首先以球員的視線作爲視窗的運動類遊戲，喜歡運動的玩家，這是另一個不錯的選擇。

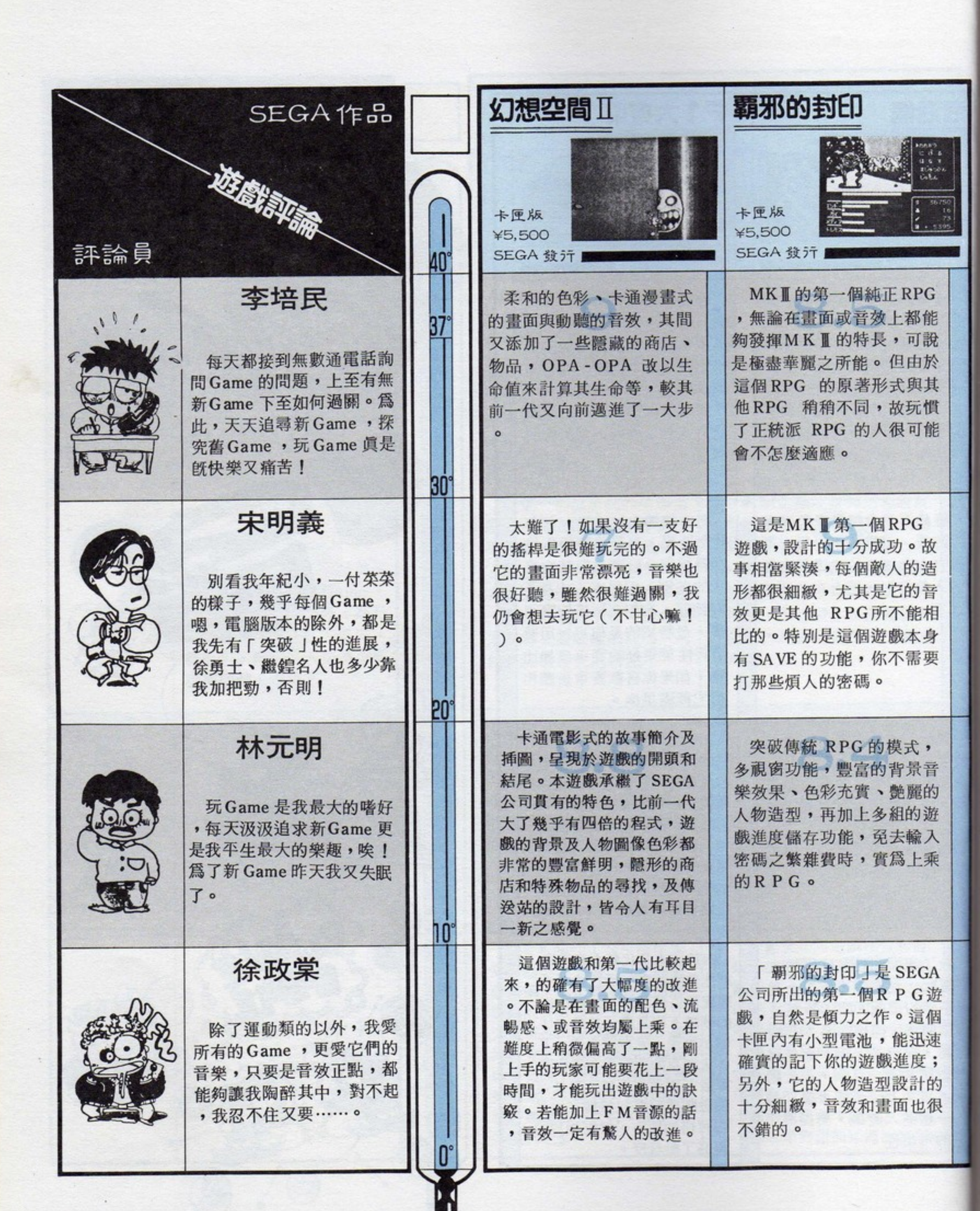
任天堂作品 遊戲評論

評論員	太空戰艦 磁片版 ¥.2,980 Konami 發行	沙羅曼蛇 卡匣版 ¥4,900 Konami 發行
李培民 每天都接到無數通電話詢問Game 的問題，上至有無新Game 下至如何過關。爲此，天天追尋新Game ，採究舊Game ，玩 Game 眞是旣快樂又痛苦！	爲了配合３Ｄ眼鏡的效果，所有的怪物、障礙物都會由遠而近朝你衝過來，在３Ｄ眼鏡下的視覺效果極佳，沒有３Ｄ眼鏡的話，也會有稍稍不同的感受。喜愛３Ｄ立體遊戲的玩家一定會大呼過癮，但是對３Ｄ立體效果沒有天份的人來講，恐怕就不容易通過。	緊張、刺激，隨著遊戲情節進行所配合的音效更是扣人心弦。是近期任天堂上少見的射擊傑作，除了「好！」之外，實在是無第二句話可說了！
宋明義 別看我年紀小，一付茱茱的樣子，幾乎每個Game ，嗯，電腦版本的除外，都是我先有「突破」性的進展，徐勇士、繼鍠名人也多少靠我加把勁，否則！	這是一個很單純的射擊遊戲，可是它卻是任天堂的一項突破，那就是３Ｄ效果。它的立體感相當地逼眞，敵人遠近的距離都可一目了然，音效也做的不錯；但是如果沒有立體眼鏡的玩者，可能無法體會它的優點！	射擊遊戲能做到這種程度相當不錯了，它的畫面及音樂都非常好，難度也不太高，只要能熟悉敵人的動態就能玩完它。我特別喜歡它的流暢，很少發生速度遲緩的現象，相信它會受到玩者的喜愛。
林繼鍠 每個Game 都不如大型電玩是最令人傷心的事，凡是有大型電玩改寫的遊樂器版本，哼！我都會毫不留情的批評一番，除非它們比得上大型電玩。	是任天堂３Ｄ效果做的較好一個，尤其戴了處理３Ｄ畫面的眼鏡之後，給人立體的感受簡直無話可說。即使用普通畫面來玩，仍然是個值得一玩的立體射擊遊戲。	是由大型電玩改寫而來，但礙於硬體，其畫面當然遜於大型電動。然而就任天堂本身而言，它不失爲一個好遊戲；畫面處理很流暢，敵人種類繁多，從頭玩到尾實在過癮。
徐政棠 除了運動類的以外，我愛所有的Game ，更愛它們的音樂，只要是音效正點，都能夠讓我陶醉其中，對不起，我忍不住又要……。	這是Konami 公司爲任天堂撰寫的第一個三度空間射擊遊戲。除了精美的畫面和動聽的音效以外，更配合任天堂新推出的立體眼鏡，使玩者有置身太空戰鬥的臨場感。另外，遊戲中的導向飛彈也是一大特色，它的追踪能力幾達百分之百，是十分特殊的武裝。	沙羅曼蛇的遊戲性質和前幾年出版的GARDIOUS 有點相似，但是做了相當大的改進。第一點是可以二人同時進行遊戲，增加了可玩性；第二是戰機被毀後，下一台戰機可以抓回上一台戰機所擁有的光球；最後是它每一關的魔頭都十分巨大生動，而且毫無畫面延遲的情形。

40°　37°　30°　20°　10°　0°

泡泡龍	F1大賽車
 磁片版 ¥3,500 Taito 發行	 磁片版 ¥3,500 Nintendo 發行
這個遊戲在大型電玩上極受歡迎，簡單，容易進入狀況，各種怪物的造型均極可愛。改編到任天堂上，這些重要的因素也都儘量的保留了下來，但限於任天堂硬體的不足，原先所擁有的先天條件幾乎喪失殆盡。	在賽車遊戲日益翻新，畫面日趨精美的今日，不得不佩服任天堂公司還有魄力推出這個遊戲；但除了在各種彎曲的地形上爭取前列前矛，賺取獎金購買更好的車輛之外，似乎就沒其他樂趣可言了。
雖然這是曾經風靡遊樂場的遊戲，可惜卻不耐玩，不過它有點RPG的味道及有趣的人物造形，適合在休閒時娛樂。	初次接觸它並不覺得它有什麼優點，可是實際操作後卻發現與一般賽車遊戲有很大的差別。因爲車子本身不好控制，有如在玩搖控賽車般，最特別的是你可以用獎金買性能更好的賽車參加比賽，如果你喜歡賽車遊戲相信它能滿足你。
我個人認爲它實在是個不值得去玩的遊戲。遊戲進行毫無緊張可言，單調且無生趣。一百關的安排太過冗長，而且沒有變化。縱然其大型電動玩具很受歡迎，但是這片磁片卻使我很失望。	困難且眞實的操作，替以往的賽車遊戲做了一個全新的詮釋。本遊戲是筆者第一個眞正去玩的賽車遊戲，以前的賽車操縱左右轉輕而易舉，絲毫沒有眞實的感受。錯誤的駕駛造成輪胎的磨損，進而轉彎打滑，以及用獎金購買新車是最吸引人的地方。
除了畫面和音效略遜於大型電玩，泡泡龍可算得上是很不錯的遊戲。它的特點是規則簡單，操作容易，造型生動，很容易上手。而且這個遊戲共有一百關，十分耐玩。再加上泡泡龍可讓二個人一起進入遊戲，更提高了它的可玩性。	由於我本身比較不喜歡賽車性質的遊戲，所以比較不熱衷於這個任天堂公司所出的軟體。但是看了其他高手的示範後，覺得還不錯。F1大賽車的流暢感和模擬賽車這方面做得不錯，但是這個遊戲比較難以操縱，這是很可惜的地方，但也相對的提高了耐玩度。





SEGA作品

遊戲評論

評論員	幻想空間Ⅱ 卡匣版 ¥5,500 SEGA發行	霸邪的封印 卡匣版 ¥5,500 SEGA發行
李培民 每天都接到無數通電話詢問Game的問題，上至有無新Game下至如何過關。爲此，天天追尋新Game，探究舊Game，玩Game眞是旣快樂又痛苦！	柔和的色彩、卡通漫畫式的畫面與動聽的音效，其間又添加了一些隱藏的商店、物品，OPA-OPA改以生命值來計算其生命等，較其前一代又向前邁進了一大步。	MKⅢ的第一個純正RPG，無論在畫面或音效上都能夠發揮MKⅢ的特長，可說是極盡華麗之所能。但由於這個RPG的原著形式與其他RPG稍稍不同，故玩慣了正統派RPG的人很可能會不怎麼適應。
宋明義 別看我年紀小，一付茱茱的樣子，幾乎每個Game，嗯，電腦版本的除外，都是我先有「突破」性的進展，徐勇士、繼鍠名人也多少靠我加把勁，否則！	太難了！如果沒有一支好的搖桿是很難玩完的。不過它的畫面非常漂亮，音樂也很好聽，雖然很難過關，我仍會想去玩它（不甘心嘛！）。	這是MKⅢ第一個RPG遊戲，設計的十分成功。故事相當緊湊，每個敵人的造形都很細緻，尤其是它的音效更是其他RPG所不能相比的。特別是這個遊戲本身有SAVE的功能，你不需要打那些煩人的密碼。
林元明 玩Game是我最大的嗜好，每天汲汲追求新Game更是我平生最大的樂趣，唉！爲了新Game昨天我又失眠了。	卡通電影式的故事簡介及挿圖，呈現於遊戲的開頭和結尾。本遊戲承繼了SEGA公司貫有的特色，比前一代大了幾乎有四倍的程式，遊戲的背景及人物圖像色彩都非常的豐富鮮明，隱形的商店和特殊物品的尋找，及傳送站的設計，皆令人有耳目一新之感覺。	突破傳統RPG的模式，多視窗功能，豐富的背景音樂效果、色彩充實、艷麗的人物造型，再加上多組的遊戲進度儲存功能，免去輸入密碼之繁雜費時，實爲上乘的RPG。
徐政棠 除了運動類的以外，我愛所有的Game，更愛它們的音樂，只要是音效正點，都能夠讓我陶醉其中，對不起，我忍不住又要……。	這個遊戲和第一代比較起來，的確有了大幅度的改進。不論是在畫面的配色、流暢感、或音效均屬上乘。在難度上稍微偏高了一點，剛上手的玩家可能要花上一段時間，才能玩出遊戲中的訣竅。若能加上FM音源的話，音效一定有驚人的改進。	「霸邪的封印」是SEGA公司所出的第一個RPG遊戲，自然是傾力之作。這個卡匣內有小型電池，能迅速確實的記下你的遊戲進度；另外，它的人物造型設計的十分細緻，音效和畫面也很不錯的。

精訊跳蚤市場開幕詞

各位精訊之友，我是跳蚤先生！你們想必對我感到陌生吧！無妨，聽聽我的工作介紹後，你們就會認識在下了。

本人所經營的跳蚤市場，專門提供場地給想要賣掉、交換或購買二手電腦產品、遊樂器、卡匣等物品的讀者。有意者請詳細填寫入場申請表，於每月廿日前寄至「精訊電腦雜誌跳蚤市場」收，我將為你安排攤位，進行交易。

在你入場的前後，有兩件事需要你留心注意：

⑴入場前所使用的申請表，請沿線剪下雜誌上的附表，影印者恕不接受。

⑵入場後的交易，請買賣雙方直接聯絡，本人不參與其中的仲介。是故申請表上的各項資料務必填寫清楚，以免造成糾紛與困擾。

跳蚤市場新開張，尚須各位精訊之友的支持；而市場的活絡，正是「物有所用」的最佳寫照，先謝謝了！

姓　名：陳 鴻 川　　年 齡：廿二
住　址：台北市南京東路5段23巷9弄4號5樓
聯絡電話：769-8666
聯絡時間：星期一至六，PM：8:00～11:00
交易方式：賣斷
交易物品：⑴PC主機640K，單色顯示器，磁碟機一台
/價格14,500元
⑵歌林原廠14吋複合式彩色顯示器，（可接錄影機、Apple、IBM（須RGB卡）、任天堂、SEGA）
/價格4,000元
⑶SEGA MARK Ⅲ
/價格2,000元

請沿虛線剪下

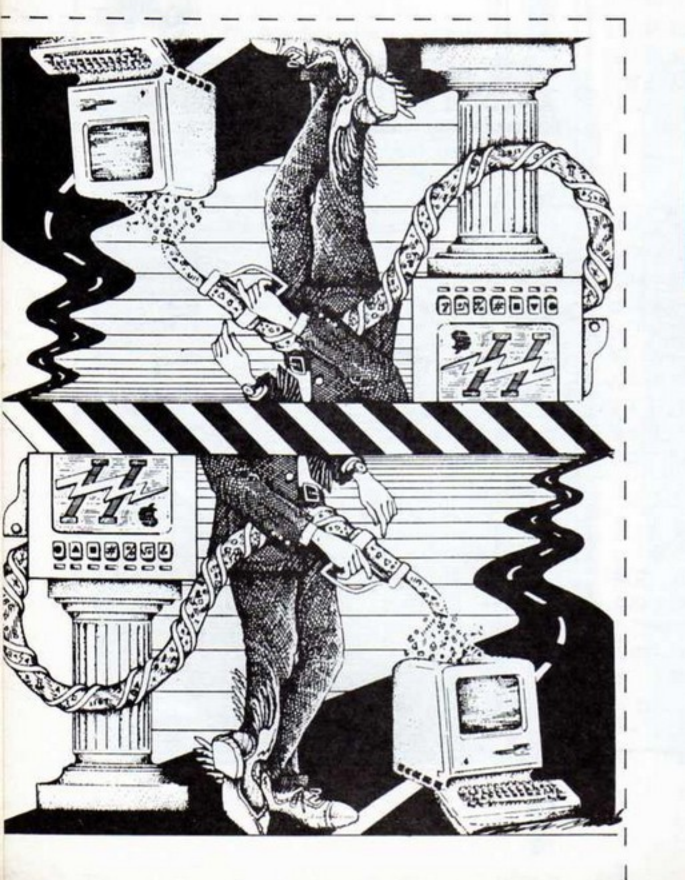
精訊跳蚤市場入場申請表

姓　名：________ 年 齡：________
住　址：________
聯絡電話：________
聯絡時間：________
交易方式：□賣斷 □交換 □欲購
交易物品：⑴________
____
/價格________元
⑵________
____
/價格________元
⑶________
____
/價格________元

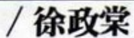
註：交易方式採交換者，價格一欄毋須填。

姓　　名：林 紀 黃　　年 齡：十八
住　　址：台北市安和路 21 巷 12 號 1 樓
聯絡電話：772-5178
聯絡時間：每晚 7:00 ～ 10:00
交易方式：賣斷
交易物品：(1) SEGA MARK Ⅲ + ALEX KID（亞力克斯 1M 卡匣），機器僅用一個月
／價格 2,100 元
(2) SEGA Ⅲ 霸邪封印卡匣＋布質地圖＋金屬雕像。
／價格 1,200 元

姓　　名：西門丟　年齡：二十
住　　址：北市仁愛路三段 143 巷 21-1 號之 1
聯絡電話：721-6065
聯絡時間：每晚六點之後
交易方式：☑賣斷　☑交換　☑欲購
交易物品：(1)欲購 EGA 256 卡及 Monitor 一台
／價格約一萬元
(2)賣斷 8087 數學補助計算 IC，Intel 原廠
／價格 1,000 元
(3)交換 SEGA MAKE Ⅲ 卡帶：時空英豪、悟空戰群魔



姓　　名：許 佳 容　　年 齡：十七
住　　址：板橋中山路二段 252 號 3 樓
聯絡電話：961-9491
聯絡時間：20:00 ～ 22:00
交易方式：賣斷
交易物品：(1) SEGA MARK Ⅲ 全套
／價格 2,000 元



/ 徐政棠



當魔王把法師震倒時，我才覺得不對勁，Nikademus 明明是由上往下打，法師怎麼會平飛出去？莫非…這只是幻影？！

幽靈戰士VS魔神（下）

Scandor之旅〈二〉

●二度探索巨人之府

循著小仙女的指示，我們又回到了巨人之府，繼續探索以前尚未到達的地區。在我們經過第五號牢房時，看到地上的那一塊黑的血跡不禁心酸，但是我們仍然狠不下心血洗這棟建築，畢竟巨人之中仍有善良之輩。但我們一定會向Nikademus 討回這筆帳！

首先，我們在整座建築的西南方，發現了一座規模不小的競技場，裡面有一位老法師，他說他的法術可以增强我們的體質，但是必須先通過一項考驗。我們思忖了一下，決定先行離開，以後再試試。

在競技場的南方有三個通道。西南方的通道十分怪異，似乎有一股黑氣盤旋其中，並有一股力量把我們向外推，幸虧此時牧師手上的光之鑰匙突然大放光明，解開我們身上所受到的力量。在通道盡頭有一把黑色的骷髏鑰匙飄浮在半空中，不用說，那一定是黑暗之城的大門鑰匙，取得鑰匙之後我們立刻離開了這個陰森詭譎的房間。中間這條通道的盡頭是個大房間，裡面有二個箱子，箱內各有一枚寶石。東南方通道的房間內空無一物，所以沒什麼用。在一切探索均告完畢之後，我們又回到了競技場，接受法師的考驗。

黑暗大陸 〈卷軸十四〉

當天神創造了物質世界及光之大陸後，他們決定再造出另一塊大陸以求取物質世界的自然平衡，第三塊大陸就是黑暗大陸。

剛開始，黑暗大陸只是一塊空曠的大地，自從一些被天神放逐的生物來此後，漸漸將這兒建造成一個邪惡的大本營。經過數千年的孕育，黑暗大陸已成為一個和物質世界迥然不同的世界，此地的巫師用他們的法力建造了黑暗之城，和Nikademus 這個法力高强的邪魔來報復物質世界。Nikademus的力量已達能打破時空界限的境界，造出一個通往二個相異世界的時光門，對他而言是件輕而易舉的事，也因為這樣，黑暗大陸的魔軍才得以入侵物質世界。

●黑暗大陸之謎

「怎樣才能到達黑暗大陸呢？」這個問題不知道問了多少次，仍然沒有任何答案。Chronus仍然在沉睡之中，他身邊的小龍只告訴我們他會睡上一段時間，「黑暗大陸的座標到底在那裡？」眞令人心急！

在光之城堡內或在卷軸上，一定有著明顯的暗示。我一面回想小仙女的話，一面看著卷軸十四的內容，突然一個熟悉的字眼躍入眼簾：「相反」。不論在上述任一方中均一再提到這個字眼，而光之大陸的座標是C2+； 且黑暗大陸的座標應該和光之大陸相隔一個物質世界；所以座標該是C2-……

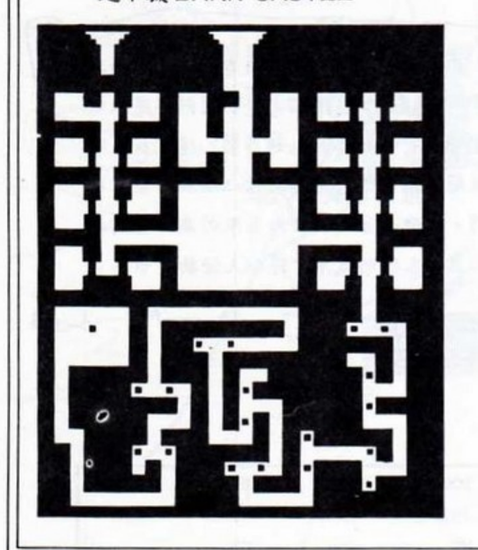
果然，時空站轉換到一個黑暗世界。當我們踏出時空站時，忽然聽到背後有脚步聲，回頭一看，Chronus正站在門口點頭微笑，身邊的小龍笑嘻嘻地眨著眼睛。只一眨眼的功夫，時空站又告消失，留下一片無盡的黑暗……。

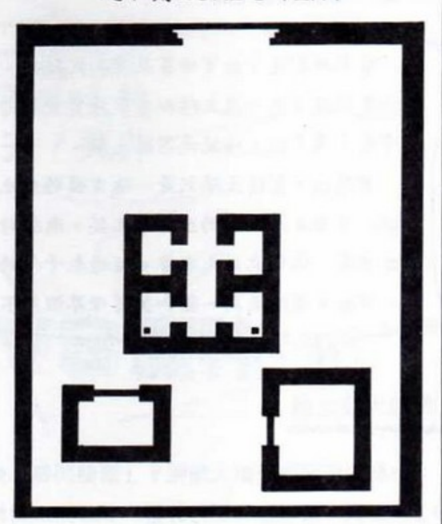
黑暗之城和光之城堡的構造完全相反，似乎代表著善惡之間的對立永不止息。藉著骷髏鑰匙之助，我們一行六人進入了這個血腥的城堡。在各個房間內，我們找到了三個小罐子，一一打破後得到了三段不全的文字：

①	YOU	LORD	ME	MY
	JOIN	WOOD	BREAK	ROOM
	ME	YOU	THE	
②	MY	WAYS	REWARDED	MAGIC
	CASTLE	AND	TO	CIRCLE
	IF	DESTORY	FIND	IN
③	WELCOME	IN	WILL	WAND
	ADVENTURES	MY	BE	IN
	TO	EVIL	GREATLY	THE

分段看來一點意義都沒有，但若把各段倒著接回去，就可以找出一點順序了：「WELCOME ADVENTURES TO MY CASTLE IF YOU JOIN ME IN MY EVIL WAYS…」正確的意義是：「冒險者們，歡迎你們來到我的城堡！如果你們能加入我的行列，並殺死Lord Wood，你們將會獲得極大的報償。只要站在我房間內的魔法圓圈內打擊魔杖，你們將可見到我。」

想要我們加入邪軍？！門都沒有！不過我們現在倒是很想見見他——然後宰了他，但是當我們走到類似光之城堡的拱門前，就暫時拋開了這個決定。我們在光之城堡的行走順序是：西、南、北、南、西、南、西、西、西，所以反過來該是「東、北、





南、北、東、北、東、東、東」，結果在第二道拱門就出了事。一道巨大的黑藍色閃光擊中了我們全體，幸虧我身上的寶石（得自光之城堡）擋了一下，否則也會上西天。但小精靈、小個子和法師均告死亡，我們立刻回到城鎮，用復活法術召回靈魂，才使他們三人又動了起來，但體質比以前差了。我們決定先回到物質大陸，在巨人之府的競技場補回失去的能力。

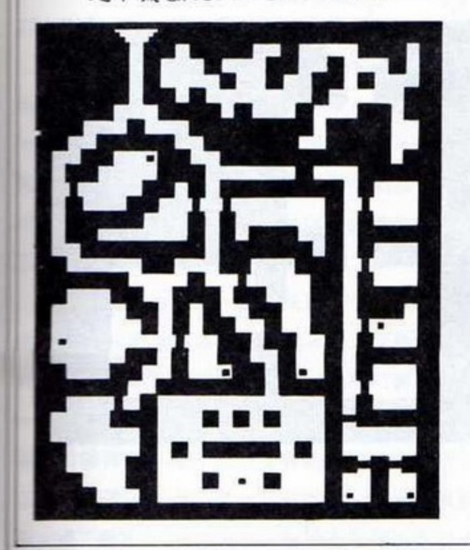
●殺出重圍

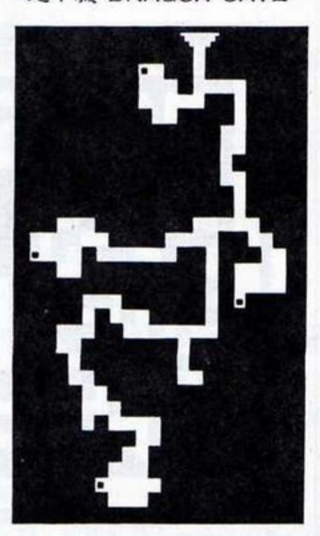
照著Filmor 的指示，我們動身北上會見 Lord Wood，以商確除魔的計畫。當我們到達Lord Wood的軍隊附近時，剛好碰到戰爭的高潮，雙方殺聲震天，兵戎相向。放眼望去，Lord Wood 的帳篷猶如蒼海一舟，不仔細看還眞找不到。

我抽出長劍，帶著其餘五人殺入人海之中。很快的，群群妖魔就圍了過來，我一面擋開飛射而至的箭矢，一面喊著：「向Lord Wood的帳篷走，別分

最新戰況

當Nikademus帶著他的強大軍隊登陸Scandor北部時，確實使Scandor的居民驚惶失措，於是他乘勢攻擊，數月內攻下了巨森林一帶。接著Nikademus把軍隊駐紮在此地，以整理他新加入的軍隊，並訂定治理法令。當他準備繼續南征時，卻碰上了在Lansing鎮附近登陸的Lord Wood，雙方立刻燃起了戰火，使得Nikademus的南征速度慢了下來。直到現在，戰爭仍然是白熱化的狀況，正邪的勝負就在這一戰了。





歡了！」衆人應了一聲，又回頭對付蜂擁而至的敵人。好不容易踏入帳篷時，身上早已多了好幾道傷口，汗水滲入傷口，實在是疼痛萬分。稍做休息之後，我們逕自走入帳篷內部，在那裡我們看到了雙眉深鎖的 Lord Wood 。

「歡迎，歡迎！」Lord Wood 站了起來說道：「我現在應該先把這二卷卷軸交給你們，這樣你們才知道我們正在和什麼生物交戰。」

我接過了卷軸，問道：「情況不太樂觀吧！」

Lord Wood 沈重的點了點頭：「我很抱歉未能派出士兵前去迎接，而要麻煩你們殺開一條血路來此。相信你們也看得出今天的戰況特別激烈，我的實力雖能把敵人都困在這個海灣，但我不能把這些魔軍全宰了，我必須留點力量來對抗Nikademus。」

「你們必須到冥界中找尋Nikademus 的堡壘，並把他殺死，如果我們能和他展開一場肉搏戰，或許我們的勝算會大大提高。當你們找到Nikademus的時候，施用第五十七號法術，它可以造出一個時空門，讓我能到達該處。」

「這樣可以使一心想收買你們的Nikademus 大吃一驚，在他毫無心理準備的情況下，我們會有勝利的希望。」

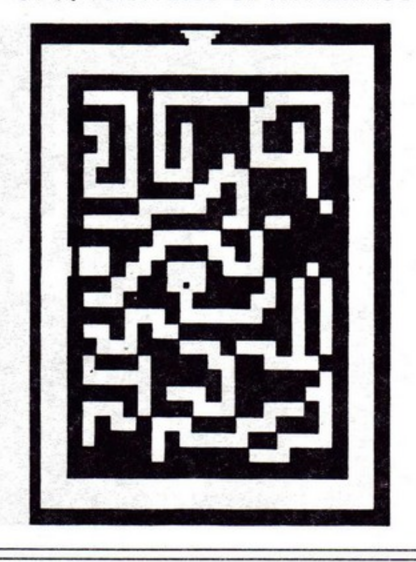
「如果你們沒有第五十七號法術，就到侏儒族的墓窖走一趟。出發吧！朋友們，別忘了我們之間的計畫，天神將與你們同在。」

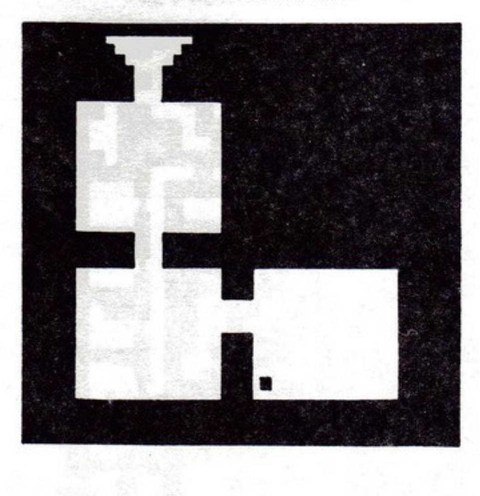
我們告別了 Lord Wood，離開了血腥的戰場，前往下一個地點——侏儒墓窖。

●和平的侏儒族

當我們進入墓窖之後，一位小侏儒幫我們開了門，並告訴我們餐點已經準備好了，請我們到主餐室用餐。我們道了謝，就照著他的指點，來到一個寬敞的房間，中央有一張巨大的餐桌，一位中年的侏儒坐在上首的位置，邀請我們坐下用餐，隨後有數位僕人送上餐點，都是十分精緻而簡單的菜式。

用餐時，主人不時的告訴我們有關侏儒族的歷代





Scandor 東部的侏儒族〈卷軸十一〉

Scandor 東部有一大塊地域是由散落的丘陵區所組成的，侏儒族便居住在這些區域內，以 Rocket Hill 鎮做為社會中樞，並藉著山脈的保護，過著與世無爭的和平生活。

侏儒人生性平和，喜歡開些小玩笑，是支十分幽默的種族。但是侏儒族却很少和其他種族來往，因為他們沒有比較特殊的能力和技巧，同時他們也不願外人來改變他們的生活方式。

侏儒族內最神秘的地方是他們的墓窖。這個由山中挖掘出來的地下城，距今已有數千年之久，現在只有一些年長的侏儒知道內部的通道，以便進入安靜的墓窖內沈思冥想。

事蹟，以及有關此處的種種傳說。「墓窖是矮人族的精神聖地，歷代祖先均安葬於此，以供後人瞻仰。」從主人提到上述話語的神態中，不難看出他們

侏儒族的製弓師〈卷軸六〉

傳説數十年前天神曾來到物質世界，看到侏儒族的各種能力都略遜於其他類人生物，所以他們決定派遣天上的神師來到物質世界，把製造弓的各種知識教給了侏儒人。在物質世界中，這種事還是破天荒的頭一遭，從此之後，侏儒人的地位大為提昇，這都是天神的恩澤。

侏儒人從神師那裡學會了各種製弓的程序，以及增强箭矢力量的法術。傳説侏儒會把弓送給那些有能力證明自身力量的戰士。

對祖先十分尊敬。另外，有二件事引起我們的注意，第一件事是此墓窖某處有一隻威力巨大的怪獸；另一件事是有關製弓方面的常識。當我們表示需要

一把威力强大的神弓時，主人要求我們到墓窖的西方去接受一項考驗，我們點頭答應了。

考驗的方式十分古怪，我們必須從一隻巨腹蛇的巢中取出它的蛋，但不能被它攻擊，也不能攻擊它。很不幸的，我們失敗了。走出巨巢時，侏儒抱以惋惜的目光，說道：「空氣聞起來有點差，或許下次會好一點。」空氣？！難道這是關鍵？但是太遲了。

在墓窖的其他地方，我們找到了一些威力頗大的武器，並在穿過一道暗門之後，找到了侏儒人所提到的怪獸。把它收拾掉之後，我們在它背後找到了一把威力很大的弓，將它交給小精靈，他是我們之間的弓箭高手。隨後，在墓窖的東南方我們找到了二個小罐子，一個聞起來清香舒暢，另一個臭氣撲鼻，這二個罐子可能和那隻巨腹蛇的考驗有關吧！

探索完畢後，我們離開了墓窖，準備展開最後一場戰爭。

Nikademus 魔杖 〈卷軸五〉

無法確定這把名譽極差的魔杖的原有者是誰，但大部份的人士都相信它是被Pulto或其他某位邪神製造出來的，並把它交給Nikademus。也有人說是魔杖到了Nikademus手中之後，由於它的力量過大，才使得Nikademus墮入魔道之中。

由於魔杖的力量實在是太大了，所以沒有任何人或軍隊能和它的威力匹敵，因此Pulto曾經把魔杖從Nikademus處取回，以免Nikademus過度使用它的力量。

只有在Pulto的指導下，才能夠發揮魔杖的全部威力。所以當神杖落入善良生物手中時，它的力量將會暫時消失，Nikademus一定會全力追查魔杖的下落。

●Nikademus的魔杖

「我知道了！我知道了！！」小精靈高興的喊著，「我知道黑暗之城的秘密了。」

「怎麼走？！」我們五人異口同聲的問道。因爲這是最後一個難題，實在是太重要了。

「你面對鏡子時舉起左手，鏡中人會舉那一手？」小精靈神秘兮兮的反問我們。

「當然是右手，嗯…」法師似乎想到了什麼。

「對呀！記得小仙女的話嗎？」小精靈笑嘻嘻的繼續說下去，「把光之城堡的地圖左右翻過來看，就是正確的道路，但決不能上下顛倒。所以正確的順序應該是：東、南、北、南、東、南、東、東、東，這樣走才能到達盡頭！」

照著小精靈的推論，我們通過了一道道的死亡陷阱，到達了一個房間。房間中央是一個由鮮血凝結的圓圈，走到圓圈中央時，我背上的 Nikademus 魔杖卻起了振動，我心中正納悶時，突然魔杖「啪」的一聲，分成了六支手臂長短的小杖，躍至我們的手上，一人一支。大夥兒都嚇了一跳，但卻無法把魔杖弄離手掌。强尼光火之後，就採用了戰士的一貫方法——把魔杖擊向地面，希望把它弄碎。誰知魔杖觸地時，「叮」的一聲反彈而起，整個血圈內的地面立刻消失，把我們六人吸入了地下。

當我們回復意識時，才發現已置身於一個房間內，北方有一個出口。踏出這個房間之後，我們發現四周是藍光閃爍的冥河，南方的大陸上有一座巨大的城堡。

Nikademus 的堡壘赫然在望。

手一震，長劍已化成碎片，左手的魔杖卻生了奇效，只聽到一聲呻吟，我睜眼一看，Nikademus 向後飛了出去，那鐵塔般的幻影也立刻消失無踪了。

我聽到Lord Wood 的呼喚，回頭看到他正滿臉痛苦的要把手中的長劍扔給我，却因受傷過重、力氣不足，只扔到我身後五尺之處。此時牧師一聲驚叫，我只覺得左肩劇痛，人便倒了下去。Nikademus還能傷人嗎？！

在模糊的視線中，我看到小個子和强尼跑過我身邊，不過兩下子就沒了聲息，也看到那把揷在地上的長劍，居然是天神之劍！我向它伸出了右手，想用僅存的意志力把它拿到手。但是，身後的脚步聲越來越近了，我必須快點……

「過來！」我心中喊著。神劍上的寶石亮了一下，劍身也稍有震動；我再命令它一次，劍上的寶石更亮了，劍身也向上拔了一下。但是一陣火舌在我身邊燃燒了起來，Nikademus 想把我活活燒死！我集中最後一道意志，吼道：「殺！」

天神之劍「啪」的落入我右手掌心，我立刻翻過身來，用盡全身的力量向後刺去，熟悉的藍白色光芒隨著吼聲從劍上迸射而出，如箭矢般的穿透了Nikademus的胸部，只見Nikademus 滿眼的訝異，但終究倒了下來。一代魔王就此而去嗎？我還眞不敢相信這居然是事實。

Nikademus 倒下之後，我仍躺在地上無法動彈。突然，我看到半空中有一道細微的閃光緩緩的落下，耳中也響起了一陣陣不規則的噪音。我逐漸失去了意識，朦朧中只覺得自己正在向上漂浮……

當我再度恢復意識時，發現自己躺在一個奇怪的房間內，左肩的傷口也不痛了，全身充滿了精力。我翻身坐起，發現五位同伴也躺在房間內，正一一的坐了起來。抬頭一看，天神宙斯正站在一個高台上，有六位宙斯的隨員向前走來，我們六人立刻站了起來，聽候宙斯的訓示。

「你們對人類的貢獻是無法以語言表達的，像你們這樣具備勇氣、力量及智慧的人類實在少見。你們的各場戰爭，都是正義和邪惡的激烈對抗，而你們終於證明了邪不勝正的眞理。爲此，英雄們，我將給予你們人類從未能擁有的最高地位。」

宙斯的六位隨員走到我們面前，要求我們一一上前。每個人都得到了一個金色的光環；換句話說，我們成了諸神中的一員！

「你們的事蹟將會流傳在宇宙的各處，永遠的歌頌下去。現在你們應該放棄終日不斷的冒險生涯，並把你們的一切知識傳授給下一代，讓Nikademus的惡夢成爲歷史上的陳跡。」

「再見了，朋友們！」

在一陣閃光過後，我們發現自己正站在龍穴之城外面，也就是我們剛到達Scandor的地方，再度撫摸著那塊斑駁的石碑，心中不禁感觸良多。我們把身上的一切武器，包括Nikademus 的魔杖，全部埋入了黃土之中，並安置了一個十字架，上面刻了「Nikademus 之墓」的字樣。辦完這些事情之後，我們一同走回龍穴之城，開創我們的新天地。

狂沙依然肆虐著，迅速地湮沒了荒野中的十字架……

●後敍

「幽靈戰士Ⅲ」總算落幕了。

在這裡，我想最好做一些重點方面的提示，以補足故事內容中未能詳盡說明之處。另外，若有什麼錯誤之處，尚請各位多多包涵，並不吝來信指教。

①拿不到Nikademus 的魔杖？它可能存放在二個地方，龍穴之城的資料庫，或是黑暗之城內。不過放置魔杖的地方都有重軍守衞著，你必須打過一場硬仗才能取得它。

<下轉 72 頁>

/逸風


「兩個假的入口，一個眞的」
「栽種在河壩的毒瓜」
「救命啊！天塌下來了！」
「像太陽一樣的從東邊向他耳語？」
這些話代表了什麼意思？孰眞孰僞？疑雲重重……
64K
WAR
PLAGUE
DEATH
決戰第内瑟

自從「魔界神兵」(Questron)及「飛輪武士」(Autoduel)之後，很難得的又見到一個搖桿型態的角色扮演遊戲——「帝魔之怒」(Wrath of Denethenor)。你不用對著螢幕找尋鍵盤，又不用強記鍵盤上的每一項功能，這就是它的方便之處。我曾經爲了「忍者秘術」(Moebius)中的八個方向而懊惱，尤其在樹林中根本分不出那個方向才有通道；也曾經爲了「幽靈戰士」(Phantasie)及「魔域遠征軍」(Xyphus)的執行速度而拒玩，「帝魔之怒」絕無這些缺點，這就是它的精彩之處。而且在征戰過程中，你必須一反常態的扮演大盜四處横行掠奪，因爲沒有金錢在 Deledain 是活不長的；你必須也是一個經驗豐富的解謎者，因每個城市中都佈滿了第內瑟的爪牙，即使原本善良的人也不敢對你說得太多，並且要注意很多傳言是必須過濾的。

●前言

聽完了說書者述說了 Deledain 的歷史刼難及對我的嘲笑後，心中一直憤憤不平，難道我不像維護和平的正義使者嗎？曾經挾著「創世紀」(Ultima)的餘威，掃除了「魔界神兵」的障礙，恢復了「神戒」(Rings of Zilfin)的和平。回想當年勇，邪惡的Mondain、Minax、Exodus、野心的Mantor、兇暴的Lord Dragos 都是我的手下敗將，這些眞的不夠嗎？漫步在田野間，心中不時湧起著不平的情緒，忽然我看到樹下躺著一個奄奄一息的人，急忙跑過去救助他，他對我說：「我不行了！但是不要不相信說書者的話，金錢在 Deledain 是很重要的，而且到Mystenor 去要特別小心，我就是因爲迷路而受重傷的，那裡無路可通，而且成群的翼龍會攻擊你！請把這消息傳給大家。」

一踏進 Nisondel 大陸後,我們才會明白說書者的一番好意，他對金錢在 Deledain 的重要性給了人們很大的啓示。一開始身上僅有三百元，如何能買較好的武器呢？而且在征戰的過程中，又得準備充份的糧食充饑，是故我們必須儘量利用機會取得金錢和寶物。在掠奪每一城鎮之前，最好先把傳言打聽清楚，必要的武器護甲購買完備，並勘察當地地形，看看是否有利於自己逃出此城。筆者建議最好是學會了凍結術 (Monsrol),並準備足夠的垂飾 (Pendant)，再行竊搶刼比較安全。





●：城鎮
P：告示牌
◇：洞穴
■：傳送門

註：傳送門識別法：

1.同一大陸內可互相傳送者，以同一英文字母表示。

2.不同大陸間互相傳送者，在英文字母後以括弧表示另一大陸的名稱。

例如：C(C)表示C號傳送門傳往Cestiona大陸。

C(N)表示C號傳送門傳往Nisondel大陸。

(N)：Nisondel　　(M)：Mystenor

(C)：Cestiona　　(B)：Isles of Bregalad

(A)：Arveduin

● Nisondel篇

首先我們出現在Backwood城附近，先進城去買一條皮鞭（ Whip ）或一把短劍（ Dagger ）裝備起來，再用剩餘的錢購買食物，順便聽聽傳言，有人會說：「通過火溝壕（ Firetrench ）需要很長的路途，找尋一些不同的方式來脫離黑暗，Nisondel 大陸的出口在西方的島嶼上，記住用銀粉可以保護自己。」另外在Al's Blacksmith武器店的西南方，開門進去後，在通道的盡頭有一位巫師會告訴我們：「最簡單而有用的法術是Tulicanre。」原來這就是照明術的咒語，但必須有火把作爲引導。

然後我們可以在野外到處逛逛，打打一些較爲弱小的怪物，或許我們可以得到一些較强的武器、護甲、寶物或金錢，把較强的武器或護甲裝備起來，較爲無用的拿到Backwood城的Trading Post 去賣，這也是增加金錢的一個辦法。在途中假如身上有火把的話，也可以順便到Firetrench 洞穴去看看，在離入口不遠的地方有一些財寶，拿完後趕快上來，千萬別離入口太遠，因爲那太危險了。

1. Solrain Argoth ——

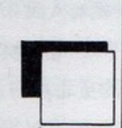
從Nisondel 大陸的下方，繞過山區可到達Solrain Argoth，在廣場上找到一位牧師，他教我使用Netrelon來通過，把咒語記下來，這可能是穿門術。另外一些人七嘴八舌的說：「Drawn城堡的巫師可以幫助你，惡靈出現時你就無法藏身，去求Mirrih 國王，他也許對你有所幫助，向Backwood的隱士詢問火把的所在！」

2. Castle Solrain ——

現在該是造訪國王的時候了，到Nisondel 大陸的中央，群山環繞的Solrain城堡去找國王，他會增加我們五點智力，而且祝福我們活得久一點，因爲Deledain的和平依賴著我們去奮鬥。假如身上有符咒（Charm），金錢又足夠的話，可以到西邊的大廳上去買一件護甲來穿，然後到皇家酒店去，別忘了請大家喝一杯酒，因爲當地的人對陌生的遠客是不太友善的，太囉嗦的話甚至會打你一拳。喝酒後才會有一位巫師告訴我們閱圖術（ Specere ），和一個很重要的消息——He who goes unseen and speaks unheard is the strongest。

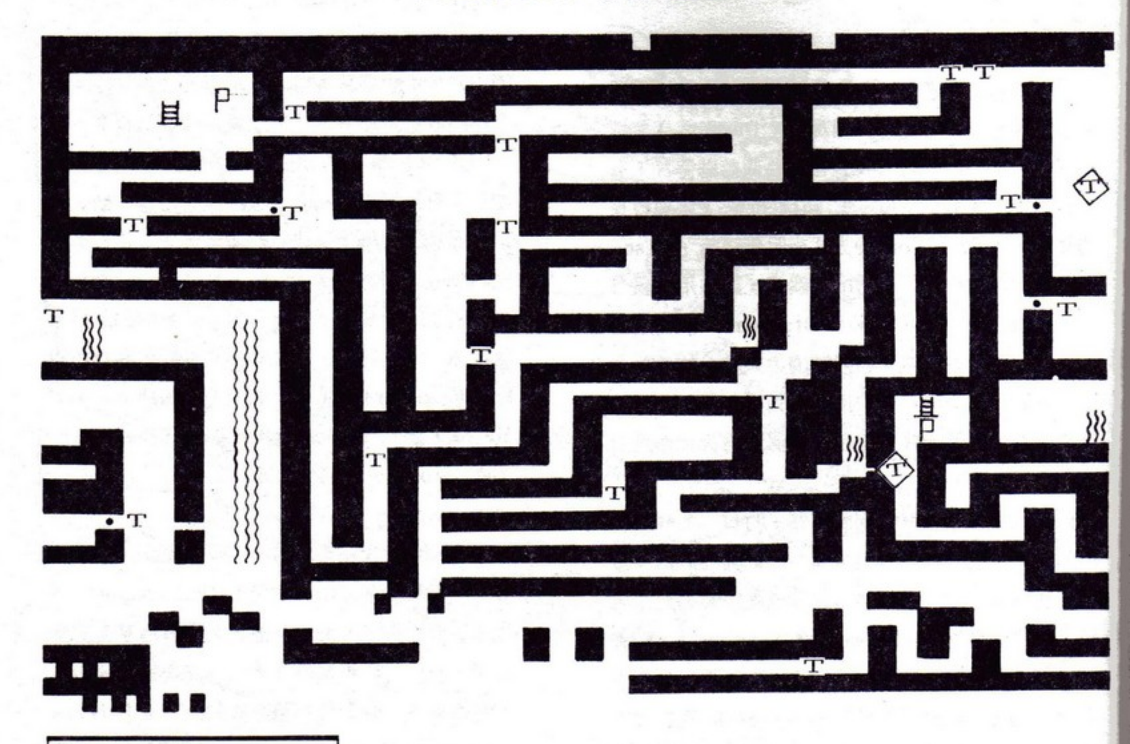
3. Dry Gulch ——

在Nisondel 大陸東北方一偏僻的城鎮，三面環海，北方阻隔著高山，利用Solrain Argoth 西北方的傳送門才可到達。進城到飲食店享受美味之後，利用穿門術越過湖邊的一條通道到達市集，此時有些人會對你挑撥離間的說：「Solrain，Mirrih和Estrine才是眞正的陰謀者。」也有人眞心的告訴你：「有一位Limbar的戰士會幫你。」東南方湖邊的一個房間內有一個巫師會教你攻擊的法術：「明智的使用Wethrir，直到你學會更高的法術爲止。」別忘了到城鎭東邊去找牧師，花五十元可以增加一千點生命點數，直到四千點爲止。





Firetrench 洞穴全圖



註：
- 目 代表出口及入口
- P：告示牌
- T：陷阱
- ⟨T⟩：陷阱
- ≋：力場

4. Firetrench，Pescara Bay——

接下來就開始艱苦的行程了，曾經有人說：「到火溝壕要走很長的路途。」的確不近，乾涸峽谷（Dry Gulch）在Nisondel 大陸的東北角，火溝壕在西南角，利用大陸東方的傳送門可以很快的到達火溝壕的北邊，在洞穴中千辛萬苦的找到了出口，但是辛苦是有代價的，你可以順便搜括一些財寶。出來後你會發現自己並不是處於層層高山的阻隔中，而遠處隱約望見的海灣城市難道是遙不可及嗎？邁開脚步進城去吧！當你覺得累時，不要氣餒，想想Pescara灣的大旅社，再打起精神吧！

可是一進城門就有人對你說：「先生離開吧！我們的主人是不會招待流浪者的，由於第內瑟的爪牙充斥著大地，所以千萬別打擾 Pescara 的旅館。不過有些人是從Cestiona 來的，或許他們知道一些事情，當你得知一切消息後，就快快離開吧！」某些房間內的旅客再三的說：「越過海峽去找尋西方的出口。」此時不要猶疑到城北去搭船，然後向西邊出城，用船隻可以在五步之內炮轟敵人，痛快極了！



● Cestiona篇

1 Lake Fionell ——

在Nisondel 大陸的西方島嶼上 ，有一處傳送門，利用它可以到達Cestiona 大陸的東方 ，第一個到達的城鎮是Lake Fionell。進城去有人會說：「假如缺錢的話，在The Hole有許多財寶。找機會去看看En Siev 那裡充滿了惡魔，市民只好掘地自保，雖然到那裡去會險象環生，但那是值得冒險的。另外我聽說曾經有人看過Shadowmere的墳場，午夜進去可以通向Mystenor ，而且在Drawn 城堡可學到有用的咒語，順便到各處找找有沒有較好的武器及護甲。」在這個城市裡，武器及護甲均非常齊全，若有足夠金錢的話，可以買到Handsword 及Chain Mail，其可增加力量到廿六點及防禦十四點。

2 Mirrih Argoth ——

出了Lake Fionell 後，繞過Cestiona大陸北方的山區來到Mirrih Argoth，當走向酒吧櫃台時，酒保對我說：「朋友！是不是來杯酒啊？順便請大家喝一杯，這裡的人也是非常現實的，不請大家喝一杯是得不到消息的，而且我們這裡也賣食物，有充足的食物，才能走完漫長的旅途。」於是我遵照了酒保的意思，而後就聽到人聲吵雜的說：「許多從Restorn回來的旅人都是疲倦而迷糊的，你曾經聽說過他隱藏財寶的傳言嗎？在那裡有很多戰利品啊！對一個遊俠來講Restorn洞穴才是一個眞正的挑戰。

另外有一項法術不是用講話來傳述的，它的標記名稱雕刻於一個與世隔絕的酒吧裡，碰巧與該酒吧同名，去找找看吧！」離城之前到牢房去找一位牧師增加生命點數，鄰房的巫師隔著牆壁對我說：「小子！你能走到這兒來還算不錯，當需要法術時，就儘量使用不必客氣，快去找國王增加智力，Mirrih Argoth南邊有一道傳送門，利用它就可找到船隻。」

3. Bay of Mirrih ——

雖然在Mirrih灣有最强的護甲Plate Mail，但是價格高達二千三百六十元，仔細算算自己的盤纏却所剩無幾，不得不動起搶刼的歪腦筋。勘查地形後，我發現在城西的四大寶庫行竊並不困難。得手後，買下Plate Mail 裝備，再向市民打聽打聽，得到的消息是：「在午夜時分有些事物會改變的，我曾經抵達Death Meadow，那地方幾乎是不可能穿越的。可是要完成任務，你就必須通過，並進入三角洲，那時將是第內瑟城城破的時候。」

但在此之前你必須找到一些人，如Bregalad 島的Janni，Karibae山的clien，土牢裡的Bhul，利用他們的力量來防衛自己；還有那些待遇不均監獄裡的有些人會幫助你，別忘了去找Mirrih國王增加智力。要出城以前，我一直覬覦著城裡的四大寶庫，於是想到了一個方法，本來行竊打刼一直是我所不願做的事，但是一想到萬惡的第內瑟還未消滅，只好先行露一手。先到城南搭船，開到寶庫旁邊的湖岸，用船炮轟炸城內的鎮民和士兵，這樣才不會有很多人對我們圍攻，上岸後再利用Pendant 凍結一些士兵就安全多了。

Mirrih王說：「希望你幫我找尋Hemlock，並增加你的智力。」

4. Castle Mirrih ——

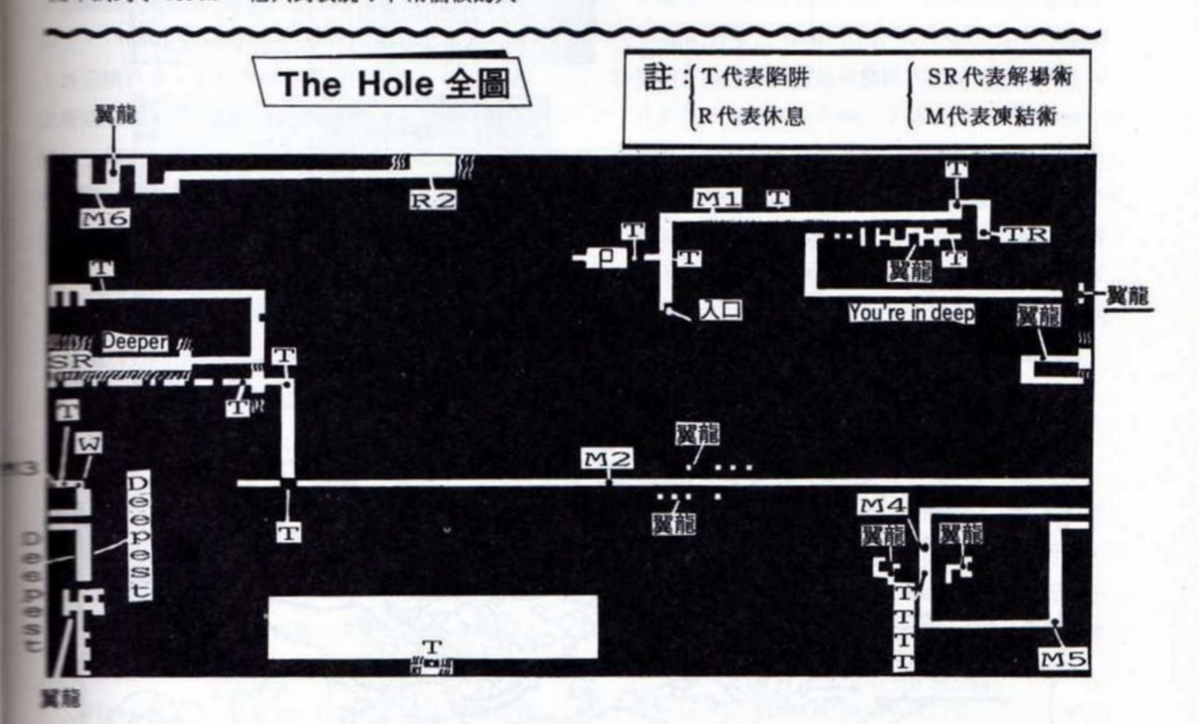
從Mirrih灣開船沿河北上，才能到達Mirrih城堡，進城到東北方去見國王，他增加了我的智力後，然後對我說：「幫我找到栽種在河堺的毒瓜，我還會再報答你。」於是我想有朝一日我若找到毒瓜，可能還會再增加智力或得到一些寶物。但是當我出城後，找遍了河岸的每一處，却不可得，喪氣異常，浪費了不少寶貴的時光，這是後話，暫且不提。

在城裡東南方的一大片監獄裡，我找到了Bhul牧師，他說：「你應該知道解場術（Resonim）的力量，對著波浪光唸出此句。找機會去見Janai，他在草原（Meadow）的那邊等你。」還遇到一些人怨氣冲天的對我說：「Mirrih 王和Solrain王都是陰謀者，推翻他們並統治天下。」這是眞的嗎？

5. Mount Karibae ——

Karibae山位於Cestiona大陸的南方，在大陸的西邊停船，向東方山區步行，走過一些蜿蜒的山路就可到達。首先到城裡西北方的Trading Post去賣掉一些無用的武器及護甲，再到Latsa Sushi 去買些食物補充精力後，在Swain's Pub請人喝酒，一些較熱心的人會傳達訊息說：「你知道嗎？第內瑟離開了他的城堡並另建造了更隱密的堡壘，一位Estrine的勇士曾經毀了他的城

堡，但並沒有殺掉他，所以對Mystenor 的城堡他是完全放棄了，你無法在那裡找到他。在Limbar 要塞的戰士，知道一件很重要的事，再配合Clien 所說的話，你一定要記住！Clien 在本城的湖中修道，趕快去找他！」於是我跑到湖中找到了Clien ，他只對我說：「兩個假的入口，一個眞的：望向南邊的洞穴，並穿越洞穴。」這句話暫時還不了解，只好銘記心中。値得一提的是，在這裡發現了寶貴的火炬店，價格並不貴，五支是二十元，而且買越多越便宜，廿五支是七十五元，趕快買足了火把出城。



6. The Hole ——

假如你覺得自己的金錢太少，膽量又夠的話，不妨到The Hole 去看看 。如果能夠走到盡頭的寶庫再活命回來，你就是一個非凡的戰士了。筆者曾經多次進入此洞穴，前幾次都不幸斃命，後來找到了如下的方法：

一進入The Hole 在M_1處施行凍結術以防止翼龍不斷的攻擊，走到TR處解除陷阱後休息一下，所有的翼龍不斷地湧向你。由於門前有一陷阱，所以你在這裡絕對安全，翼龍會投向陷阱而自殺；等怪物死光後穿門進去，S R處可算是較難通過的部份，這裡必須解除力場，還要和翼龍拼命；解決翼龍後繼續前進，在M 2處行使凍結術後快步前進，記得在M 3處還是要再使用凍結術解除陷阱，因爲一遇到W處的巫師會馬上被打得不知去向。M 4處佈滿成群的翼龍，還是要利用凍結術再一一的解除陷阱，M 5及M 6處的通道上有許多怪物最好凍結後再慢慢消滅，走到R 2處

休息等寶庫內的怪物投向陷阱，那時就是你喜悅的時候了。

進入The Hole 請注意下列幾點：

①生命點數未達 6000 點以上請勿進入。

②遇到令人眼盲的陷阱切勿輕舉妄動，休息一下爲妙。

③若已知道 Elresire 及 Desapar 之更强的法術，儘量使用，法力不夠時，找個安全的地方休息以恢復法力。

④在通道上遇到怪物，儘量凍結起來打擊較爲安全，尤其是巫師。

⑤有些地方凍結術失效後，應馬上再行施法。

● Arveduin篇

Arvenduin 大陸上一共有八個傳送門，其中的兩道傳送門直接傳到Mystenor 。在Estrine 城堡會有人說：「到Mystenor 是沒用的，而且Mystenor 的圍牆並不供給訊息。」就是這個原因，我曾經經由大陸北方及南方的傳送門到達Mystenor ，不但無路可通，還遭到成群翼魔的攻擊，被打得半死！

在 Cestiona 大陸西北方的島嶼上，有三座傳送門，其中兩座被高山圍繞著。最北方的島嶼上一踏到陸地馬上產生力場，利用解場術解場後，進入傳送門傳到高山圍繞著的島嶼，再利用另一傳送門就可傳到Arveduin 的東方。





這小島就是到Arveduin大陸的必經之道。



Lord Estrine的王座建築在海上，駕船去見他。

1. Dead Forest Inn ——

先到死亡森林旅館（ Dead Forest Inn）去打聽消息，有人會說：「找過山區的南邊嗎？在山區的沿海地帶漫遊，你會發現眞正的出口，在此之前先去找尋島上的戰技場，你會在舞台邊找到Aligre這個人，Aligre在幻術使用上是很有技巧的，因此所謂的「舞台」是不存在的，而是法術所致。另外你必須去Bregalad島看看，在島上可找到Shadowmere鎭。」

2. Castle Estrine ——

拜訪了死亡森林旅館後，向西出發，在西方湖邊進入Estrine城堡去拜見國王，增加智力後，有人偸偸的暗示：「我們的金庫是用法術保護著，而我們的國王在等待鯊魚的餌食。」告訴我假若行竊的話，正好給鯊魚充饑。勘察地形後，這地方的確非常適合行竊，絕對不會有許多衞士和市民向我圍攻。

西北方是Feeding Pond地牢，而南方僅有一家Delin' 酒吧並販賣食物，地牢裡和酒吧的人說：「到Mystenor是沒用的，Mystenor的圍牆並無訊息，找尋北方的山區，你必須爬過山脊，出口就在那裡，Restorn洞穴並不是只有一個出口，但是別的出口顯然很不安全，好自爲之呀！請注意紅沙灘（ Red Sand ）就連接在Shadowmere和Sorie峽谷（ Sorie Gulch）之間。」打聽完消息之後，我開始了搶刼計劃，這裡比The Hole安全多了，而且Estrine王並不是好貨色（養那麼多鯊魚一定有所圖謀），於是在寶庫前解決了士兵和法師，利用解塲術及穿門術進入寶庫搶刼，然後揚帆向城南出發，成群的鯊魚向我圍攻，只好一一炮轟，開船出城。

3. Deledain Penitentiary ——

由Estrine城堡駕船出城，首先看到的是Deledain最大的感化院，這地方大得令人咋舌，最好一一拜訪院內的每一人犯，其訊息歸納如下：「不用再找了，毒瓜（ Hemlock）是無法在荒野中發現的，你有足夠的智力嗎？愚笨的人是很快被扳倒的。在水中航行你可以看見洞穴，那就是Restorn，Restorn洞穴的進口是用法術上鎖的，所以你必須經由Restorn山。再次的告訴你，一定要記得去找尋墳場的傳送門。」

4. Castle Drawn ——

現在應該到Drawn城堡去看看，沿河北上出海後，在大陸的東邊找到了Drawn城堡，進城後發現除了中央的傳送門外，並沒有大門可供進入。利用傳送門進入城堡中央後，我就覺得暈頭轉向，這可是一個眞正的迷宮，上下左右四條通道，該走那一條呢？硬著頭皮亂闖一通，曾經由於太

靠近牆壁被廣場上的巫師打了一記，而不知身在何處，後來才知道那是第內瑟派來看守此城的巫師。好！好！有一天總會叫你們好看。

好不容易才回到原來的路線，在城南有一道門，門邊散佈著力場，心想剛學到的解場術正好可以利用一下。解場後並未利用穿門術來過門，而在牆邊休息一下，這時成群的巫師正朝著我的方向前來，打算向我圍攻，剛好解場術的時效已過，站在力場上的巫師就全被消滅了。啊！解場術眞好用，旣可保護自己，又可消滅敵人。

利用此法把全城邪惡的巫師消滅後，在南北兩邊的迷宮裡找到了一些膽小的巫師，他們對我說：「朋友，你終於來了，許多人到這裡來，我們告訴了他一些秘密，渴望著恢復Deledain 的和平，但那已經是好幾年前的事了，現在我們再次的告訴你，消滅第內瑟的任務就有賴你去努力了。記住！第內瑟的邪惡是由於他濫用法術，以其人之道還治其人之身是最好的方法。到Banshee去學毯蓋術（ Blanket Spell ），它就像Wethrir法術一樣，却比Wethrir 更具威力，可以催毀一切，但最好不要亂用，因爲有時候你也會打到朋友的，而且這是一種最耗法力的法術。En Siev也有一項不用講的秘密（法術），它的範圍很大但較爲不準。Lethren法術就是集中全部力量對付單一强敵，使用Lethren你可以敬惡一顆火球。現在快走吧！這裡是不能久留的。」

5. Lotrus Amphitheater ——

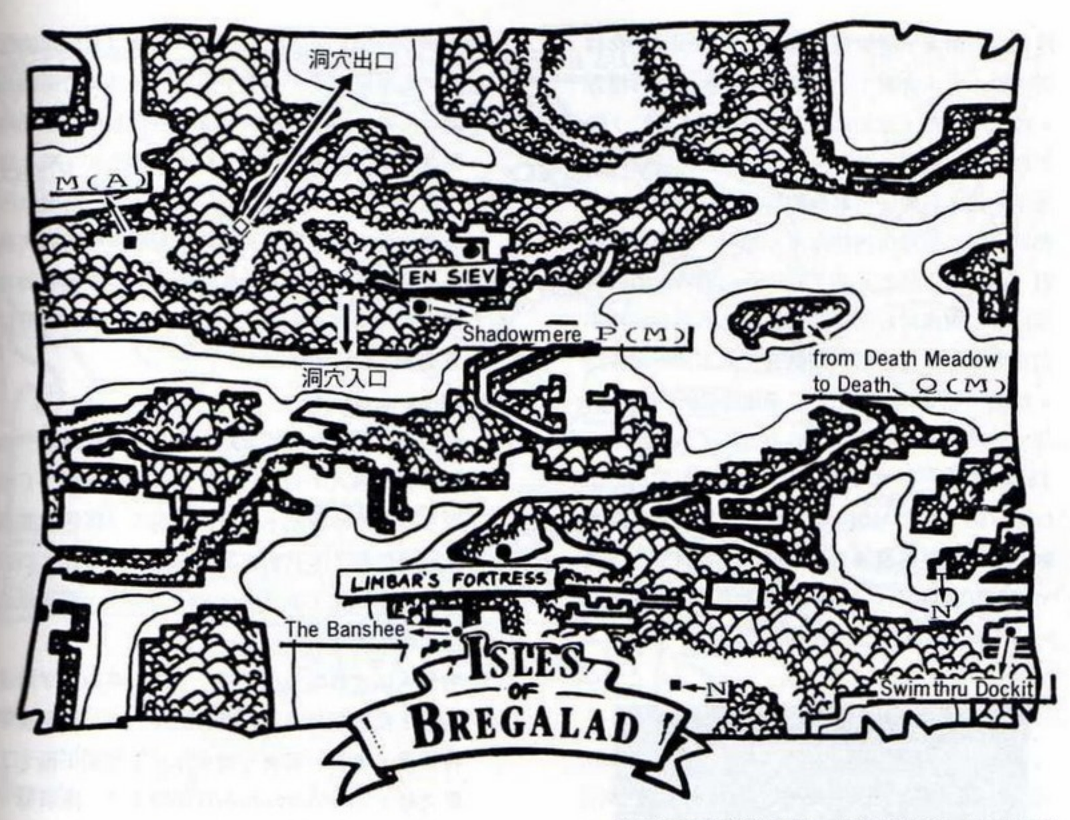
Lotrus 戰技場今天並沒有武鬥表演，稀稀疏疏散佈在觀賞台邊的市民說：「是不是有人叫您去找Donovan的船隊，忘掉他的傳奇吧！那只是個愚人的謠言，有時候甚至連第內瑟也會被欺騙。最重要的是記住Clien 所看見的，還有在這個大陸的北岸，有一條用法術圍繞著的山路，到那裡去一定會有收獲。」另外戰技場休息室的一個人說：「我就是Aligre ，你現在找著了 Inslerete 的知識，小心的使用銀粉，它只能使你藏匿，並不能保護你，這就是隱形術。」

6. Restorn ——

曾經有人一再的暗示在大陸北岸高山圍繞的地方有一條通道，所以到北邊探探究竟，駕船撞山後，通道就出現了，這就是Restorn洞穴的入口，裡面四通八達的迷宮連接著一片大陸，有點使人怯步。

最後我終於找著了正確的捷徑：一見洞穴可發現南北六道門，選擇南方的第二道門就可到達碼頭。駕船行向東北方，在第二道碼頭有一狹小的通道下船，就可走到一處傳送門，利用它傳到西邊的四方廣場；先別進其他的傳送門，利用解場術走出廣場，到寶庫搜括一些財寶，再利用廣場兩邊的傳送門傳到中央大陸，在大陸東南方有一大片力場，解場後走到告示牌休息一下，再解場走到出口去。在Restorn大陸西南方也有一個出口，但此出口通徑Arvenduin中央，四週圍繞著高山，無路可通必須再折回。





● Bregalad篇

在Restorn洞穴出口的傳送門，可傳到Bregalad島的西方山區，一到這裡，就有陣陣的雷聲傳來，令人有一股莫名的感覺。解決掉一些半人獸後，繞過蜿蜒的山路，可以見到En Siev。進城去看看，因爲有人說：這裡隱藏著很多的秘密。

1. En Siev ——

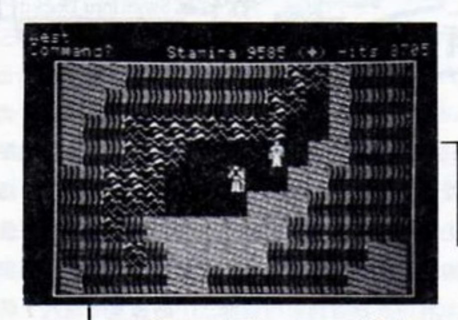
這裡的確是荒廢了，盤據著各式各樣的怪物，甚至還包括惡靈(Demon)，是無法用隱形術通過的，不停的使用凍結術(Monsrol)是最好的方法。到南方的洞穴去，就可發現此地是別有洞天的。一些人很善意的對我說：「終於來了，你是最接近Mystenor的人了。別怕雷聲，這只是在此島上另外生出一些怪物而已。到Banshee去學更强的法術，Shadowmere在天黑後隱藏著很多秘密。有一次我看到第內瑟進入一個惡臭的洞穴，就沒有再出來了，記住！找他一定要經過那佈滿怪獸的洞穴。」這荒廢的小鎭眞的有很多秘密，首先是入口北方的酒吧，它的名字本身就是攻擊法術(Elresire)，另外某店舖出售Charm、Scroll、Pendant及Silver等法術引物，金錢足夠時，買足了引物再出發。

2. The Banshee ——

從En Siev往南走通過跨海大橋，再繞過一些山

路可找到船隻，開船到 Swimthru Dockit 食物店下船，有人會說：「在島上有許多隱藏的地方，把它找出來，你知道紅沙灘（ Red Sand ）嗎？你必須穿越它。還有，利用隱形術接近第內瑟是不夠的，只要一引起他的注意你就得死。」

聽完了這些消息後再往南走，越過一座橋樑並繞過一段山路，終於見到了Banshee酒店。酒店對面的ＢＤ寶庫最好不要進去搶劫，否則你就聽不到重要的消息了。請人喝酒後，先去和巫師攀談，他說：「 Desapar是最容易致命的法術——在拼命的情況下使用它。」另外有些人插嘴道：「Janai 在等一個能夠經過草原的人，紅沙灘的出口在一條小河上，Sorie Gulch在圓河邊供給食物，那可能是你最後的補給站，午夜時進去某處，出來可以到Mystenor，第內瑟的要塞就在草原附近，要殺他必須走近他的王位。」



經過死亡草原後，Janai 牧師在Bregalad島等著給你 Hemlock。

3. Limbar's Fortress——

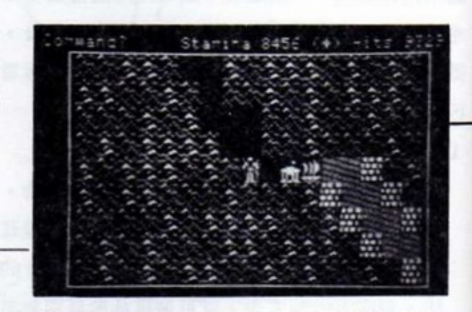
曾經有人說：「找一位 Limbar 的戰士幫助你。」現在讓我們經 Banshee 酒店往北走到 Limbar 要塞去看看。西方的戰士說：「我剛從死亡草原（ Death Meadow ）回來，而且曾經去了兩次，殺第內瑟要如太陽一樣的從東邊向他耳語，但你必須獲得咒語，否則必死無疑。」

走出 Limbar 要塞折回原路，來到以前泊船的地方，駕船四處走走，在中央有一處佈滿力場的島嶼，用盡一切辦法都進不去，只好放棄。我把船開進一條小河，忽然間看見了一個洞穴。咦！這不是我剛到 Bregalad 島要去 En Siev 路途中所看見的洞穴嗎？進去看看吧！在這陰暗的洞穴裡火把是點不亮的，有時候還會遭到一些蝙蝠的攻擊，幸好路程並不遠，到達出口後，很快就可以見到 Shadowmere 了。

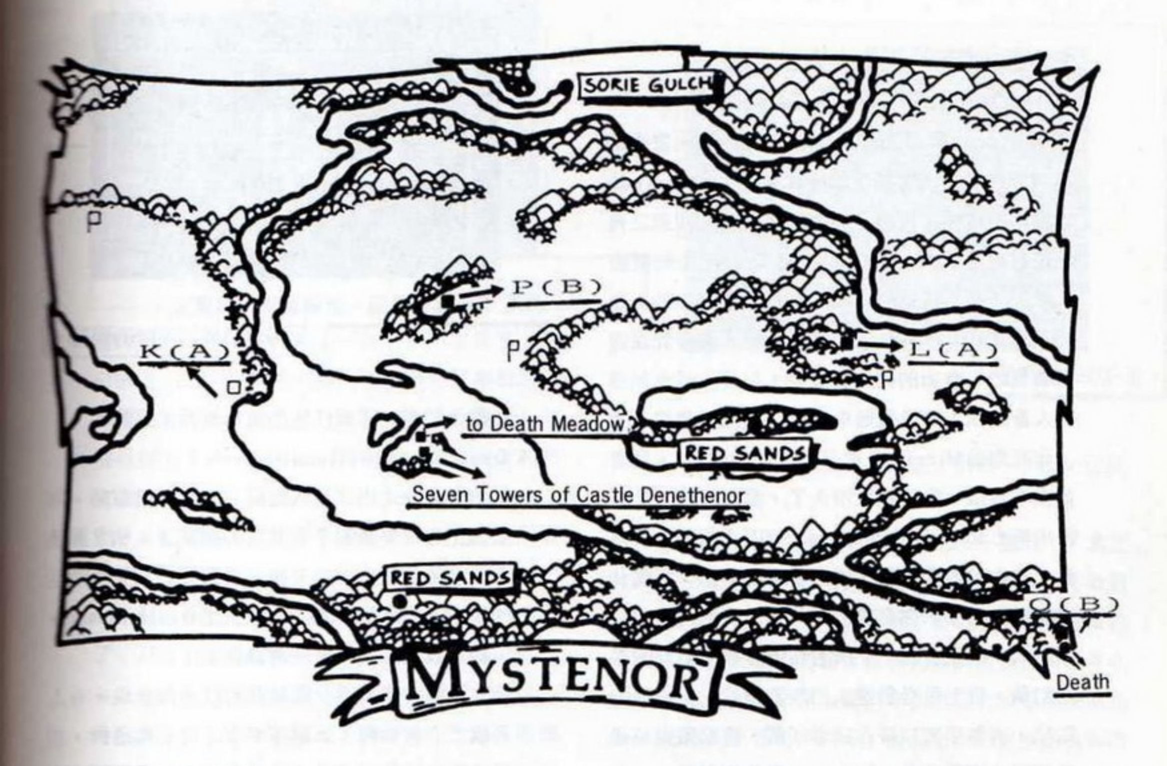
4. Shadowmere——

這的確是個很奇怪的城鎮，關在房間裡儘是一些瘋瘋癲癲的人，只有一位較為正經的人說：「等到有魔力的時間吧！」後來我向公共關係處請教，服務員說：「我們非常歡迎外地人，你可以自由的隨處走走，但請不要和病人交談，而且你必須停留在限制區外。」

有些人也會說出一些秘密：「你知道如何穿過墳場嗎？我曾經見過某人進入墳場。在三更半夜等待雷聲，事物一定會有變化。」果然在午夜十二點之後，Shadowmere的廣場變成了一座墳場，在墳場的南方出現了一道傳送門，進入後……。在此之前別忘了買足食物，並補足生命點數（在等待午夜來臨時，休息一陣子會加强生命點數）。



隱密而詭異的 Shadowmere，午夜進去看看……



● Mystenor篇

經過了Shadowmere墳場的傳送門來到了Mystenor大陸的中央，這裡眞是步步危機，難怪告示牌上標明：「笨瓜！要小心啊！這裡是Mystenor……」由傳送門向東南行可到紅沙灘，這裡是必經之處。

1 Red Sand ——

紅沙灘左右各有四道門，最好不要花費太多的時間去找路，因爲那會浪費食物和精力。由右邊算起第三道門可通向中央河岸，找到船隻向西航行，出口就在河中的小島上。

2 Sorie Gulch ——

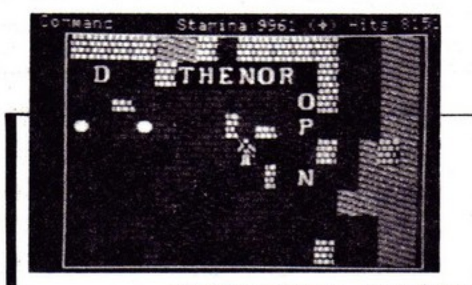
Sorie峽谷就在Mystenor北方的河岸，由紅沙灘出口向東經南再往東，繞過河邊的峽谷，就是此鎭所在。這裡太恐怖了，成群的翼魔等著迎接你的光臨，告示牌明示著「你只到達Sorie峽谷的圍牆，這裡和神秘之河是相通的。」若沒有足夠的謀略在這裡會消耗許多的生命點數，以後你會有苦說不出的。

進城後先把城外的怪物解決，到東邊使用解場術，休息一下後讓圍繞在力場中央的翼魔集中在東邊，再一直不停的使用凍結術並向西方入口出發，解場後進城去，還是得不停的使用凍結術。東方湖邊有一道門由一位巫師把守，小心不要被抛出來，解決巫師後進去，會將你傳送到碼頭的南邊，到碼頭搭船還是要經過一番苦戰的，成群的鯊魚和船炮向你圍攻，當然得有還擊之道，等對方排成一列時，利用凍結術向它們炮轟，可是必

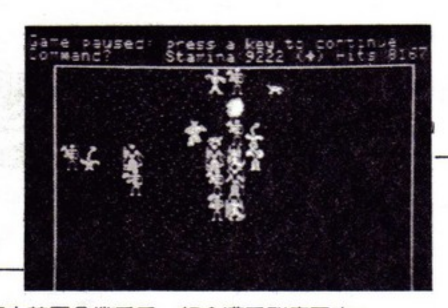
須等法力解除後，才能向東方出城。

3. Seven Towers of Castle Denethena ——

在Mystenor 圓河的某一段落特別遼大，當中的三角洲就是第內瑟城堡的所在。當你在 Sorie峽谷獲得船隻後，駕船在河中循環漫遊，找到三角洲後解揚進城去。到 Food and Drink 去喝酒聽人聊天，某些特定的時間，這裡也賣食物的，你若是忘了在 Shadowmere 補足食物，那麼就在這裡購買吧！食物的確是很重要，以後你就會知道。有人會向你：「遨遊過草原嗎？那裡是值得去的，你要知道Mirrih 是個又老又笨的國王，其實並沒有毒瓜，我已經找很久了，都沒找到。」紅眼地牢（Red Eye Dungeon）裡囚犯的消息很重要，若由城內進入地牢則必須擊倒守衛，那就什麼都聽不到了，你必須由城外西方護城河邊的偏門進入，囚犯會說：「所有在這裡你所看到的都是幻象，首先你必須進入開放審判庭，走近他的王位，有些事情以後你就會了解，遇到帝魔時儘量利用法術接近他，現在先去開放審判庭。」當你向假第內瑟王問話時，他會譏笑你：「活久一點吧！」別心軟，打死他坐上王位後，忽然大地一片黑暗，奇妙的景象產生了——在王座上看見了一塊雕版上刻著 "Uren Duir Esex"，然後這虛構的城堡就消失了，大地變得一片零亂，因此你了解到，完成任務的追求還是遙遠的。



殺死假第內瑟王後，城堡隨即毀壞。



死亡草原危機重重，既會遭受群魔圍攻，又得避開從天而降的碩石。

4. Death Meadow, Hemlock ——

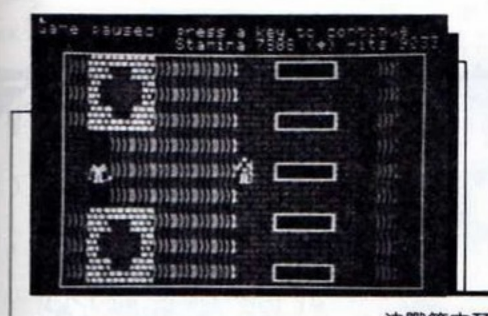
悵然若失的走出了第內瑟城，既然是個假的，那麼眞正的在那裡呢？漫無目的的走著，咦？那邊不是有傳送門嗎？進去後，來到了一個完全陌生的地方，告示牌寫著：你進入了Death Meadow，接受最大的挑戰——越過它。

死亡草原步步驚魂，隨時都有致命的危機，有人高喊：「救命啊！天塌下來了！」別理他們，以最快的速度找尋東北方告示牌邊的傳送門，出來後就是 Isles of Bregalad，中央佈滿力場的小島，在此找到一位牧師：「我就是 Janai，這些就是Mirrih 國王提到的毒瓜，小心翼翼的帶著它，這是有毒的。」

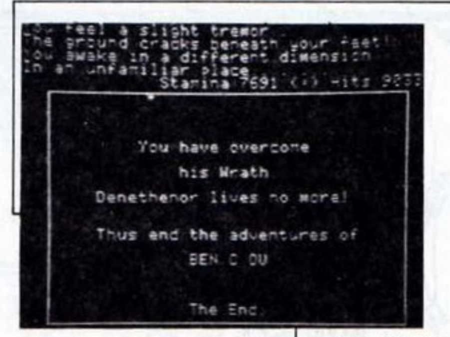
再經由原傳送門可達死城（Death），假若你的智力不夠，最好別進去。利用原傳送門到Mystenor 的三角洲，找尋最便捷的路途到 Cestiona 大陸見Mirrih 國王，把毒瓜還給他，國王說：「你找到了一些我夢寐以求的毒瓜，是應該得到報酬的。」你將得到十點智力，此刻立即向死城出發。

5. Death ——

進入死城後，很快的見到一個明顯的通道，千萬別進去，因爲除了要和成群的翼魔糾纏外，任何



決戰第内瑟！？



漫長征旅的終點。

地方都是陷阱，走向北方一定會被河水淹死；走向南方，若沒被夾死，就一定被困在寶庫裡進出不得。Karibae 山的Clien牧師不是說過，「兩個是假的入口，只有一個是眞的」嗎？南方的洞穴進去看看吧！這裡和Bregalad 島上的洞穴一樣，火把是點不著的，利用瞬間的火光配合閱圖術才是通過的方法。

一下洞穴便遭到成群蝙蝠的攻擊，由於蝙蝠太多了，只好利用最强的攻擊法術（ Elresire 或 Desapar ）。施行法術後立刻爬出洞穴，休息一會兒後，待法力恢復再進入洞穴施行法術，等蝙蝠及其他怪物死光後，找尋正確的出路，就可進入城內。

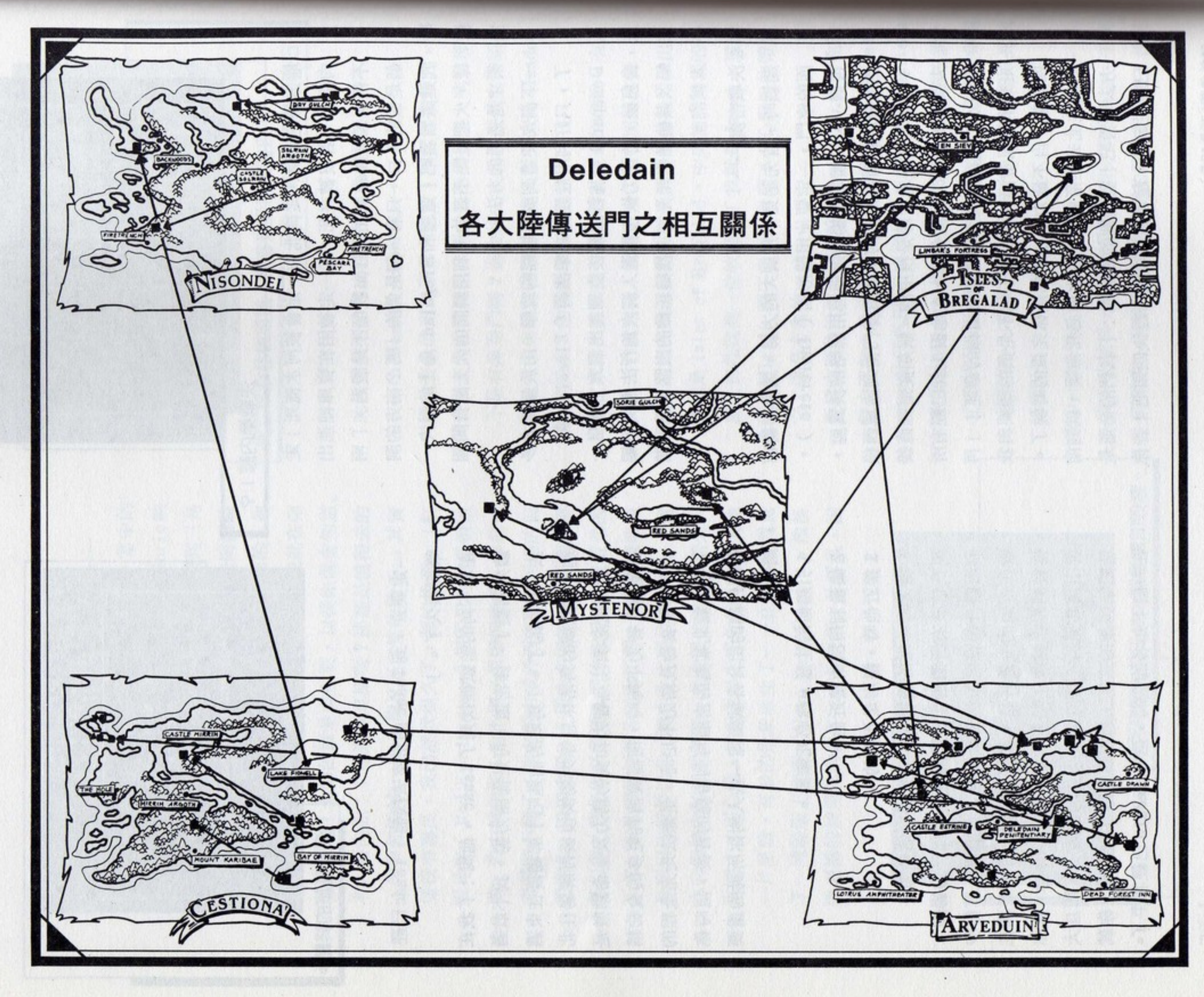
6.決戰帝魔——

進城時，首先望見一片廣大的力場，通過力場前面的窄門，一定要使用隱形術（ Inslerete ），否則……，通過力場時還要運用謀略解決翼魔，在這裡凍結術是無效的，使用穿門術到達城西後，儘量不要經北，那是沒用的。假如從這裡直接去找帝魔，還未見到他時，在地板上就已經有所警告：「實在眞笨！你應該知道你的命運！」再走幾步瞥見帝魔，他說：「你不是眞的想要與我匹敵吧！自不量力！」這就是你完蛋的時候了。既然往北去在帝魔的王位之前必死無疑，就到南方去看看吧！監獄裡的囚犯說：「我們的命運是已經注定了，趁著你還有機會趕快回頭吧！若你一定要去，到 Isaac 的密室去找他，Isaac已經策劃很久了。」

在右下角的監獄裡找到了 Isaac ，他說：「我在牆外開鑿了一條密道，可是佈滿力場，我不敢過去，看你的了。」勇敢的前進吧！解場後往東邁進，在此城的角落休息等力場恢復後再解場往北，這時就必須注意智力和食物精力及生命點數是否足夠？智力不夠時，則需要消耗更多的食物精力；若是食物及精力不足時，是無法走完全程的。進入城北某處的密道可到帝魔的背後，這時你必須仔細的組合各城鎮裡一些人對你所說的重要暗示：

1.引起他的注意，你必死無疑。
2.儘量利用法術接近他。
3.接近他時，隱形是不夠的。
4.像太陽一樣的接近他，從東邊向他耳語。

現在總該有所領悟了，帝魔背後是佈滿力場的，利用隱身術在恢復法力後現身之前解場，算好步數在帝魔的旁邊耳語，最好別碰他，否則「現在你嘗到死亡滋味了吧！」Uren Duir Esex，當你說出這句咒語，帝魔就失去他的法力了，而且大地開始輕微的震動，地板裂開了；醒來時，你就在一個不知名的空間，但Deledain已經和平了。


Deledain
各大陸傳送門之相互關係
NISONDEL
DRY GULCH
BACKWOODS
CASTLE SOLRAIN
FIRETRENCH
PESCARA BAY
ISLES OF BREGALAD
EN SIEV
LIMBAR'S FORTRESS
MYSTENOR
SORIE GULCH
RED SANDS
RED SANDS
CESTIONA
CASTLE MIRRIN
LAKE FORMELL
THE HOLE
MOUNT KARIBAE
BAY OF MIRRIH
ARVEDUIN
CASTLE DRAWN
CASTLE ESTRINE
DELEDAIN PENITENTIARY
DEAD FOREST INN



/漢斯



Maze of Dread大探索

潮濕不祥的地方 荊棘坎坷的征途

雖然麗莎所提出的渡假建議令大家雀躍不已，但越來越多橫行的怪物使我們不得不放棄這個打算，因爲我們不能眼睜睜看那麼多無辜的百姓遭到不幸。

我們只在Philippi的冒險者之家休息了一天，便又踏上這條充滿了坎坷荊棘的征途。Maze of Dread 在6號城Thessalonica中，我們上次來時便已經發現了，只是我們到現在才敢下去。

Maze of Dread 是個潮溼而不祥的地方，這是伙兒一致的感覺，但無論如何，我們都不是害怕危險的人。一開始我們就在A點發現了一個法力回昇區，也算是個好的開始吧！

接下來在迷宮第一層的探索工作十分容易，只是常有一些不識相的怪物來找我們的麻煩，正好作爲我們練功的對象。在這一層我們共找到了六句訊息，分別是：

C：As yellow as the great one's below.

D：Not white while you can stand and fight.

E：As black as coalfoot's longest track.

F：Try green, the one who lies unseen.

H：Twas blue, the one that never knew.

I：Yes brown, as was the might crown.

又是一大堆沒頭沒腦的東西，不管了，我們回到K點，那是一間10呎×10呎大小的房間，牆上標

著1、2、3號的按鈕。按下1時沒有反應，但按下2時整個房間竟開始下沈，一時也來不及逃離，只能沈著應變，待房間停下來後，出門一看，我們已到了第二層。也好，這使得我們不用長途跋涉到J點去爬樓梯，而且三層似乎都可以互通呢！

在A點我們聽到一個聲音說："Ask him of Oscon, he who knows many things." 這大概是我們的下一個目標吧！接下來我們又陸續找到了兩句有用的訊息：

B：Seek the Zen Master, friend！

C（用血寫在牆上）：The riddler seeks a word, but he'll only understand it backward.

到了D點，我們又得到了另一個提示："The riddler's clues lie hidden on the entry level." 緊接著E點就是謎語了，有個人說："Blue, red, green, brown, black, white, yellow, Colors cast in the artist's pot, name the false while canst be caught." 正當大家想半天想不出答案來時，強森不耐煩的說：「乾脆就回答完全沒有提到的紅色好了！」於是瑪蓮再把Red倒成Der，果然是正確的答案，於是這個人便留下了Sword of Zar給我們，由於我們曾經通過Battletest，因此這把劍也只有我們能用。它的



威力十分強大，可擲到八十呎遠，並造成兩百多點的傷害，最重要的是，它會自動飛回使用者的手上。

我們回到電梯房，進入了第三層的冒險。

在這一層迷宮的探險過程中，有不少沒有人性的戰鬥怪物來找我們的麻煩，像是Hunter, Monk，Ninja等，他們都有對人一擊致命的能力，而且出手非常快。雖然布魯斯已經可以用 Heal 法術救活前排的所有隊員，但那種死去又活過來的滋味我們都不願意多嚐。因此，領隊的喬只要遇到這一類的怪物便帶著大家跑，加上Speedboots 的協助（註①），我們還沒有失敗過。

註①：據Sage所說，穿上Speedboots可以使逃離戰鬥的機率增高。

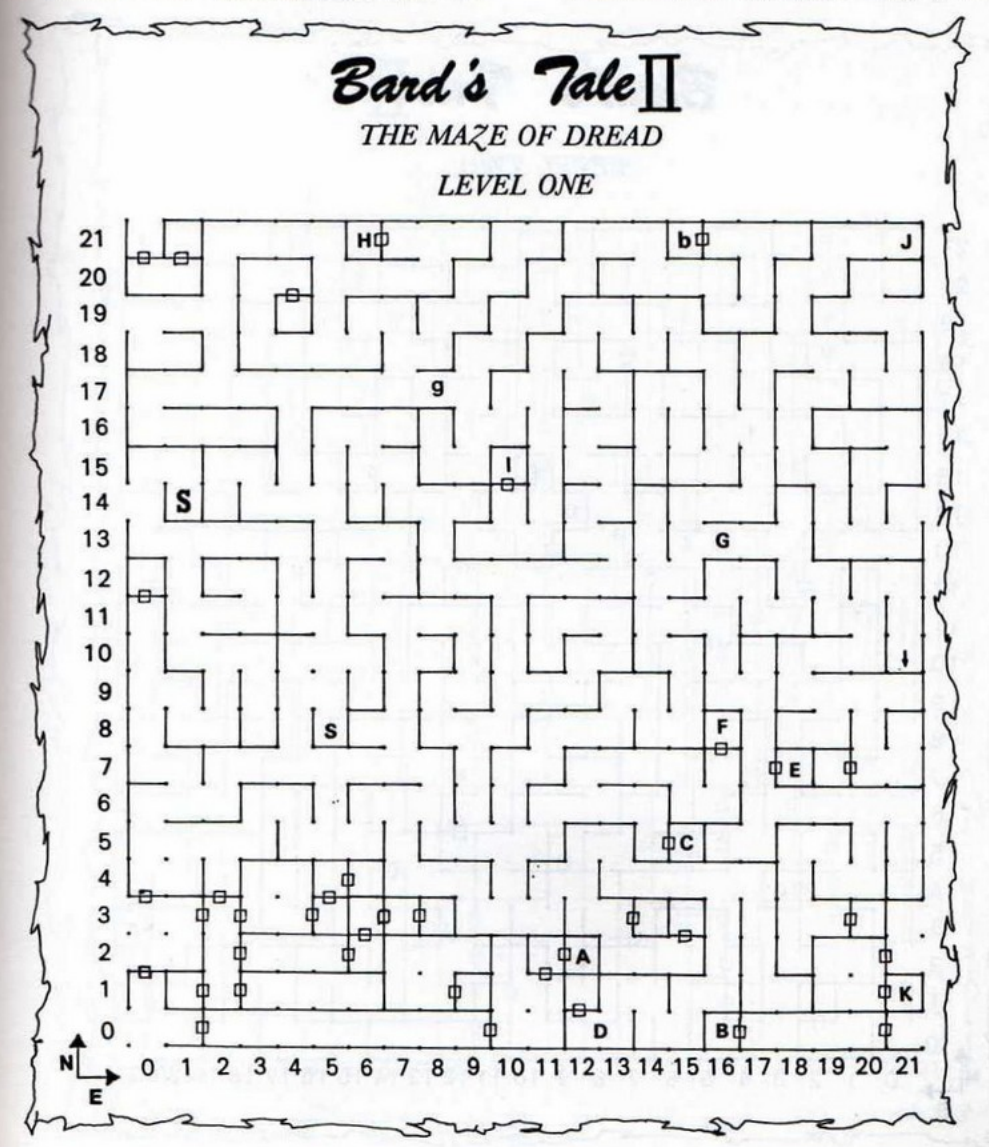
經過長時間的探索之後，我們在A點除掉了Arms Master，至於在往B點的路上，法師們可真是吃盡苦頭，所有的法力都被吸光了，幸虧大家的手裏都有Dragonwand，否則B點的Graphnar Lord 還



真不好對付。最後我們由傳送點C進入了Death Snare。

我們先在D點遇到了一名鍊金師，他說：“ I am the Master alchemist. Take my gift, and leave me be.”然後便消失無踪，留下他所遺留下來的一瓶藥，只可惜尚不知有何用途。

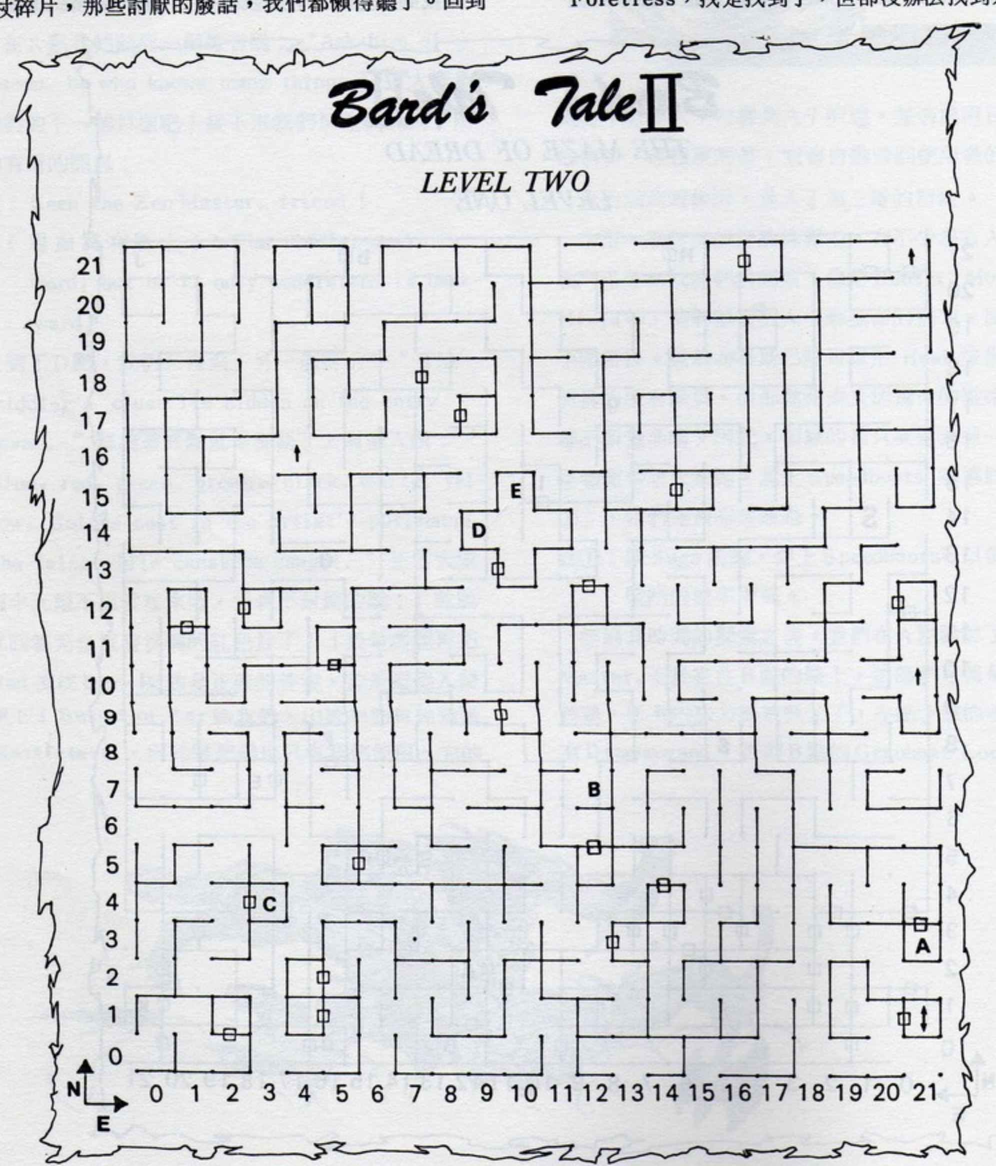
接下來我們由E傳送到e，得到了這麼一句訊息：“Though seeming of little value, repetitiveness is definitely endurable.”然後在F點找到了魔嘴，它問我們：“Say to me the



value of rote actions.”大夥兒都不知道答案到底是什麼，最後還是瑪蓮先想通，就是 Endur - able（忍耐）。

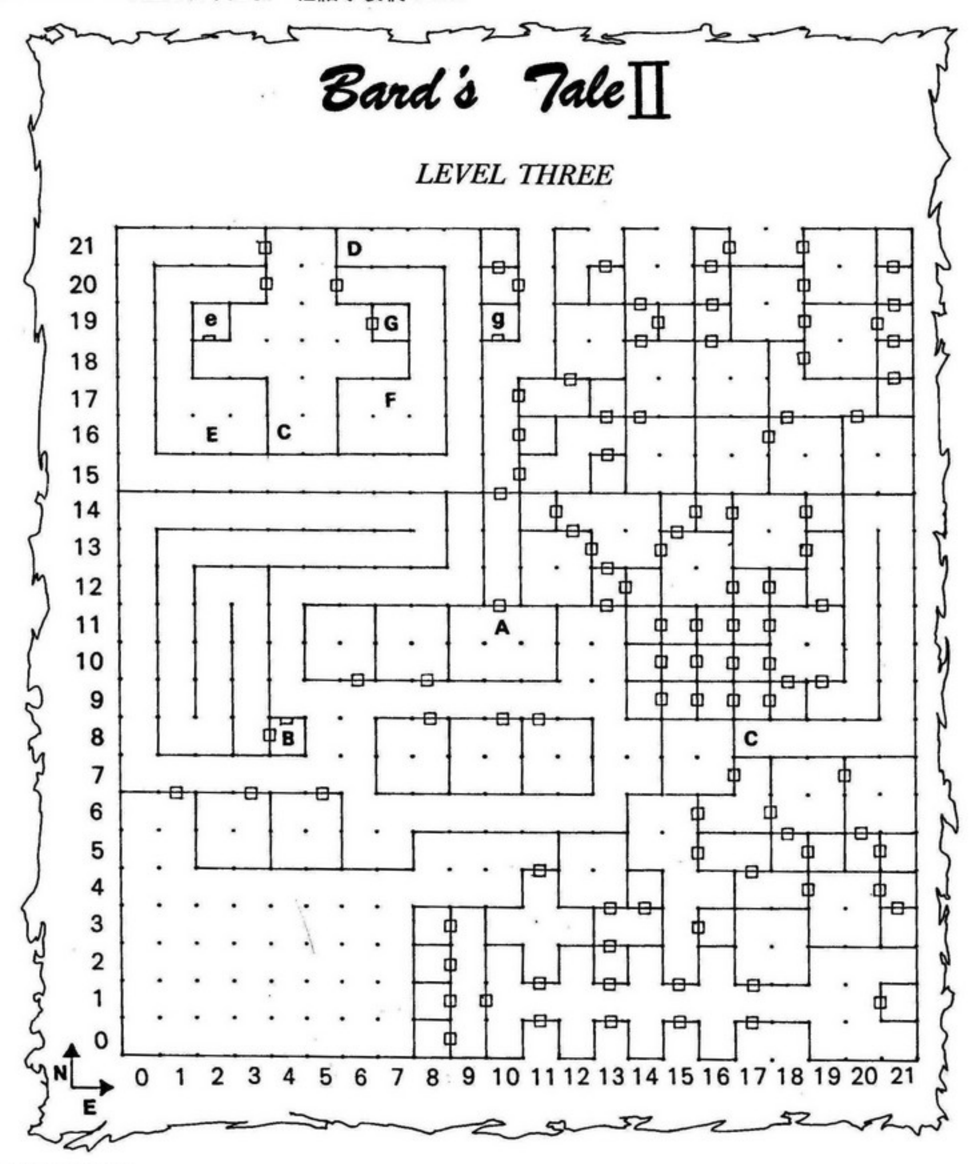
回頭到G點，我們立刻被傳到g，取得第四塊神杖碎片，那些討厭的廢話，我們都懶得聽了。回到冒險者之家，布魯斯鑑定出這片碎片有Wind Mage的功用，但我們決定也將它送到鐵匠店老闆那裏去保存，因爲那碎片目前對我們沒什麼幫助。

隔日，我們到5號城Corinth去尋找Oscon's Foretress，找是找到了，但卻沒辦法找到入口，



只好到Sage 那裏去接受敲詐。那老傢伙竟敲了我們十五萬的金幣，才肯告訴我們需要有Item of Kazdek才能進去；再問他關於Kazdek， 他才又說去Kazdek 的房子叫他的名字。我們很容易地找到Kazdek ，叫他的名字之後，他給了我們Item of Kazdek ，這才有辦法進入Oscon's Foretress。

「等著吧！Lagoth Zanta ，」我在心中暗暗罵著，「我們已取回了四塊神杖碎片，不用多久我們就會和你見面了！」



<上接49頁>

②侏儒人的弓？不，不，並不是神弓（God Bow），只是一把古老的弓（Old Bow），但是威力也是很大的。至於要怎麼取得，故事內有十分明顯的提示，請自行試試。還是拿不到？太貪心了一點！

③爲什麼要用法術召喚 Lord Wood？自己去打Lord Wood 不是很快嗎？事實上，Lord Wood 出現後，你們六人中所有術師（除了戰士以外其他職業的成員）的法力都會提昇至三十點，這樣一來，才有足夠的能力對付Nikademus，不至於功虧一簣。

以上四點是我所發現比較重要的關鍵提示，希望對各位讀者有所助益。

/林元明



PC Engine 乘勝追擊 軟硬體分析報導

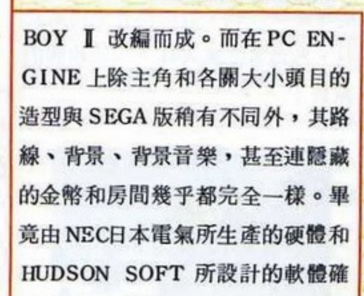
●一睹芳容

十一月六日筆者與李總編、徐政棠、宋明義等一行人前往台北市重慶北路三段的新文行，一睹才從日本帶回來不久的PC ENGINE眞面目。當新文行的老闆娘將PC ENGINE接上電視打開電源的一瞬間，衆人皆目瞪口呆，那電視螢光幕上所顯示的圖形與音效，簡直可以媲美大型投幣式電玩而絕不遜色。不過當時只見到兩片晶片，想必各位應該還記得，筆者在「精訊電腦」十四期介紹PC ENGINE時，曾經提到該機型發售時，將有三片晶片軟體隨同主機同時發售；後來經查證的結果，原來「功夫」延期至十一月十日日本國內才發售，想必是HUDSON SOFT 爲了使「功夫」更完美，臨時進行程式修改而延期。





隨主機同時推出的只有兩片晶片軟體—HU CARD編號NO. 2的「ビックリマンワールド」和編號NO. 3的「上海」，其中要特別一提的是編號NO. 2的「ビックリマンワールド」。如果各位玩家是大型電動遊樂場的常客，對此遊戲應該不會太陌生，它在大型投幣式電玩是由SEGA公司出品，由「WONDER BOY」之續集WONDER BOY Ⅱ 改編而成。而在PC ENGINE上除主角和各關大小頭目的造型與SEGA版稍有不同外，其路線、背景、背景音樂，甚至連隱藏的金幣和房間幾乎都完全一樣。畢竟由NEC日本電氣所生產的硬體和HUDSON SOFT 所設計的軟體確實是不同凡響。



不過此行唯一的遺憾是：PC ENGINE本身所配備的RF訊號輸

出，只適用於日本國內的電視機頻道。台灣的電視機頻道和日本不同，雖然新文行已經使用修改過的RF輸出接於電視機上，但是畫面上還是有輕微程度的雜訊干擾，筆者當時心中就想是否可將PC ENGINE之輸出改爲AV端子輸出，使影像與聲音更完美呢？

失眠了二天之後（太興奮了！），十一月八日下午筆者再次偕同李總編至筆者的一位朋友家中觀看PC ENGINE改裝AV端子輸出的效果。那簡直是太完美了！非但沒有一點雜訊，而且影像更加清晰，聲音更是悅耳動聽。此時筆者與李總編終於確定：PC ENGINE 是一部非買不可的新型遊樂器！

●硬體追踪

在上一期中，筆者曾經提到PC ENGINE的未來發展，不過由於當時筆者手頭上的資料來源不足，只能做簡單介紹，這次特收集最新資料，再為各位讀者補充一些相關的訊息：



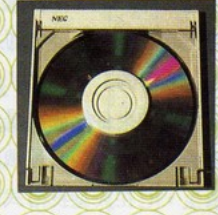
(1)彩色液晶電視＋PC ENGINE

目前NEC日本電氣公司已經完成試驗品，這台彩色液晶電視的畫面寬度爲四點三吋，其電源爲充電池的電池，和PC ENGINE結合後的重量不超過三公斤。它的畫面非常細緻美麗，因爲PC ENGINE能夠在畫面上同時顯示出多達五百一十二種不同的顏色，光憑這一點就已經足夠立足於目前市面上的大型投幣電玩市場。相信PC ENGINE 出現所帶來的風暴，市面上將沒有任何一台電視遊樂器能與之抗衡！今後，各位玩家將能夠在任何場所、時間玩大型投幣電玩類的遊戲，而不受時空的限制，眞是太方便了！

(2)CD＋PC ENGINE

目前各位讀者在十四期「精訊電腦」，中所看到的也是試驗品，不過根據最新的消息指出，它的軟體已經在設計中。當初筆者也以爲這部CD和市面上一般販賣的雷射唱盤大同小異。其實不然，這部CD的正確名稱應該叫做「光碟」才對，它是屬於PC ENGINE 的外部記憶裝置，它的軟體也就是「光碟片」。很遺憾地，光碟片只能做讀取的動作，而無法執行儲入資料的指令（這大概是它唯一美中不足之處）。但是它的記憶容量卻非常大，有540MB之多；簡單的說，目前市面上任天堂128K的卡帶程式如果放入光碟片中可以容納五百四十片，夠大了吧！即使是一套大英百科全書的全部內容都放入，也是綽綽有餘。它並且可由CD本身來產生數位式的音樂，如效果聲和背景音樂等。

















CD光碟軟體正由HUDSON SOFT公司軟體部門的技術本部長中本先生積極開發中，截至目前為止，已有二片軟體在製作：一片是「大通公園殺人事件」，屬於偵探小說類的遊戲，遊戲中的畫面全部以照片儲入的方式來製作；另外一片是「CD動物園」，遊戲中動物聲音的變化和動物種類之多，是它的一大特色，將令玩者目不暇給。

以上兩種PC ENGINE 的附屬配備可望於明年（1988年）推出，敬請期待。

●軟體引薦

目前PC ENGINE 所使用的「晶片軟體卡」稱之為Hu CARD，其記憶容量高達1024K之多，相當於任天堂公司256K卡匣的四倍。而且將來亦可用做PC ENGINE的RAM來使用，以便儲存資料。

而HUDSON SOFT 這家軟體公司為配合PC ENGINE的軟體發展和便於促銷硬體，已動用全公司的軟體部門傾全力支援，總計投入PC ENGINE 的軟體開發小組有六組之多，使得HUDSON SOFT 公司在個人電腦及任天堂上的開發小組（軟體設計）只剩下三組。HUDSON SOFT 公司並且大量購買其他公司的大型投幣式電玩軟體版權，準備為PC ENGINE 注入更多、更强力的軟體强心劑，以期使PC ENGINE 的軟體來源不遺匱乏，而能在市場衆多的遊樂器中保持領先的局面。

同時，HUDSON SOFT 公司預定在明年（1988年）的二月，推出連續三個月在日本的大型投幣式電玩中排行第一名的超級遊戲——“R-TYPE ”。相信見過此遊戲的玩家，一定會被其中的大型怪物和「超大型」太空船多樣化的武器配備所震憾。“R-TYPE ”的原軟體設計公司是IREM, HUDSON SOFT 公司特地買下了此遊戲的版權，並重新改寫其程式。HUDSON SOFT 公司特別聲明了一點，也是最重要的一點，就是會「百分之百」忠實的將其移植於PC ENGINE 上。因為在任天堂上已經見到太多移植失敗的例子，實在是慘不忍睹，大概只有KONAMI 公司的「沙羅曼

蛇」移植的還不錯；除了硬體的限制外，軟體公司本身或多或少的保留亦是失敗的主因。相信PC ENGINE的硬體能力和軟體容量能夠百分之百的接受“R-TYPE”這個空前的超級大作品。

最後再告訴各位一個小秘密，便是PC ENGINE 的硬體企劃是由HUDSON SOFT公司設計後，再交由NEC日本電氣生產。相信HUDSON SOFT 公司在軟體不論是設計或是移植上，都會盡全力毫不保留地細心栽培，期使PC ENGINE這部電視遊樂器能襲捲整個世界的遊樂器市場，畢竟——PC ENGINE就是PC ENGINE！



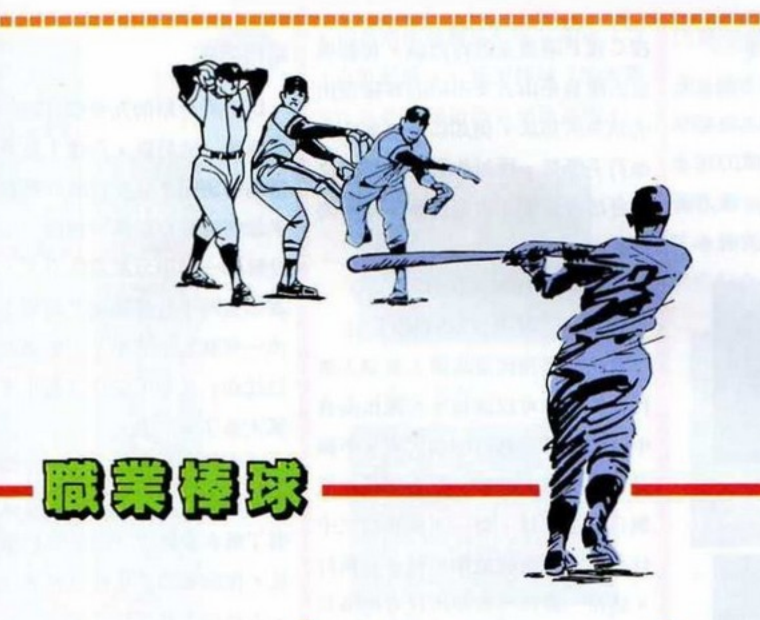




PC ENGINE主機規格表

CPU	Custom Microprocessor
顏色	512色
解析度	256 × 216
造型尺寸	16 × 16 至 32 × 64
角色數目	64個／畫面
聲／影像輸出	NTSC規格之RF，有雙頻道 1CH/2CH供切換
音諧	六音階
週邊輸出方式	RF（左右同軸輸出） 抗張滙流排（左右獨立輸出）
搖桿	編號 PI-PD001，八方向，排線1.2公尺（為附贈品）
擴張滙流排	共計CPU滙流排訊號、顯像訊號等五十八種訊號。
主機尺寸	長135公釐、寬140公釐、高44公釐
重量	350公克
記憶體	直接定址 2056K，ROM晶片長85.6公釐，寬54.1公釐，厚2.4公釐。

/宋明義



職業棒球

棒球熱

不論在電腦或遊樂器的軟體中，運動類的遊戲的確佔了一席之地，畢竟這些運動是人們日常生活的一部分，所以比其他遊戲更能使玩者進入狀況。

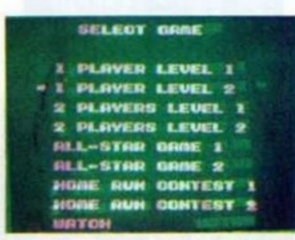
在運動軟體當中，又以棒球最被人看好，因為各家軟體公司皆把棒球遊戲的真實性表達的淋漓盡致，使玩者在遊戲中能夠全神投入，有如自己真的拿起球棒站在本壘板前等待投手將球投出……「鏘！」……一支左外野方向的全壘打！你看，全場觀衆正為你優異的表現高聲地歡呼！誰說你永遠只適合當個觀衆呢？只要你願意，這些勝利的榮耀就屬於你！

比賽開始

在進入遊戲之前，筆者先將SEGA「職業棒球」的特性大致地說明一下。它融合了任天堂的「職業棒球」及「燃燒的野球」兩者的優點；在球隊方面，共有十二支日本的職業球隊供你選擇，每支隊伍的實力就只有等你親自玩過才能了解各隊的優缺點。在音效方面，除了裁判發出的聲音之外，在換投手或打擊者的時候，也可聽見一位女播報員所發出的聲音；最鮮的是，當你投出觸身球而引起暴動時，那位被球擊中的老兄竟會破口大罵！



△標題畫面。



△你可以從這九種項目中，選擇適合自己的比賽。

SEGA的「職業棒球」除了可單人或雙人進行遊戲之外，還有其他的功能，現在就讓我們一起來瞧瞧它與衆不同的地方。

1 PLAYER LEVEL 1

1 PLAYER LEVEL 2

這兩項選擇都是由一位遊戲者與電腦進行比賽。Level 1 適合初學者參加，Level 2 是給熟練的玩者測試自己的實力。至於這兩種差別在那？筆者稍後會詳細的說明。



△ 共有十二支球隊，該選那一隊呢？



△ 你可以由六位投手中選出你的先發投手。

2 PLAYER LEVEL 1

2 PLAYER LEVEL 2

如果能有兩位玩者一起比賽，當然比獨自一人與電腦比賽更加有趣，畢竟與電腦比賽較公式化，不如與好友之間互相地大出奇招來的有趣。這兩項選擇與單人遊戲是相同的，只是雙人遊戲是以連戰三場來決定勝負。

ALL-STAR GAME 1

ALL-STAR GAME 2

這兩個項目分別是以單人及雙人參加「明星杯棒球賽」，你可以選擇C或P聯盟來進行遊戲，每個聯盟的隊員是由六支不同的球隊選出的精英所組成，例如盜壘專家、全壘打王等等，所以你必須熟悉每位打者的優缺點才有可能拿到冠軍的頭銜。

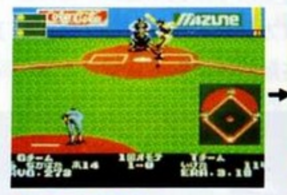
HOME RUN CONTEST 1

HOME RUN CONTEST 2

這兩項選擇也是指單人或雙人進行比賽，你可以選擇十支隊伍的其中一隊比賽全壘打的個人秀。不論是單人或雙人參加，投手都是由電腦自動地投球，每一次測試以二十球為準，看看你能擊出幾支全壘打。這是一般棒球軟體所沒有的項目，你可以藉此訓練你的打擊能力，也是一種樂趣喔！

WATCH

這項選擇只供雙人用。玩者可選出任何一隊進行遊戲，不過你所扮演的角色是該隊的教練。球員在比賽時會自動地投球、打擊及傳球，



△ 哇！觸身球！



△ 打起群架了！

但你可在比賽中改變戰術，例如乘機盜壘、改變投手所投出的球路等等。總而言之，球隊獲勝的機率全操在你的手中。

投球方式

以上所介紹的九種項目就是「職業棒球」的特點，你瞧！是不是相當地特別呢？現在就讓我們看看投手如何地控制球路。從照片上投手投球的一連串分解動作看來，是否讓你覺得十分正點呢？的確！每投出一球就有十三個不同的造型，所以比起「燃燒的野球」動作實在細膩太多了。

每支球隊都有六名投手，每一位投手都有他擅長的球路，所以你必須了解各個投手才能使他們發揮專長。你還必須注意每位投手的體力，有些投手雖然能投出强勁的快速球，但是他的體力不一定很好，說不定只投了二十球左右的快速球就變成慢速球。在螢幕下方會顯示出該投手的姓名、防守率及投球的次數供你參考，你應該適時地更換投手，免得對方有機可乘！





△ 右投手的連續投球動作。

遊戲難易程度

筆者曾述及 Level 2 的難度較高，因爲 Level 1 在防守時球員會自動地接球、撿球，根本沒有失誤率，而 Level 2 的一切都由玩者自己來控制，就必須注意正確地接殺高飛球及其他的狀況。

當然！如果你連基本的打擊、跑壘及傳球都控制的不理想，就不需考慮其他因素。單打時要特別注意，電腦常常會製造陷阱來騙你上當。也就是說，「職業棒球」的判斷力比其他棒球遊戲更加地高明。



△ 哇！好高好遠，該不會是……。



△ 太好了！果眞是一支全壘打。

傳球、牽制、打擊

傳球及牽制的方法與一般棒球遊戲相同，圓盤的右上左下分別代表一壘、二壘、三壘及本壘。在螢幕的右下方有一個小型的視窗，你可以清楚地了解各壘上是否有對方的球員，如果對方偷偷地盜壘，你可以由視窗上看出來再加以牽制。

打擊是本遊戲較難的部份，玩者必須要冷靜地分析好壞球及揮棒的時間。你可以利用全壘打個人賽加以練習，唯有優良的打擊率才能獲得勝利。適當地短打也是得分的關鍵，但是如不幸失敗，其後果會更加嚴重。

代打、換投手

在投手尙未做出投球動作時，你可以利用此時按下圓盤下方及Ⓑ鈕更換目前的打擊者。代打者可分三種專長：①一發長打，全壘打率非常地高，最好在滿壘時派他上場；②强打者，打擊率比一發長打略差



△ 就不要被我打中！「一發長打」可不是蓋的。



△ 好小子！竟然來個短打！



△ 該死！居然沒接到球。

但仍有很好的打擊率；③俊足，是個盜壘專家，只要他能平安地擊出安打就應該讓他好好地表現。進行代打時要留意一點，不可在第九棒時換打擊者，因爲第九棒是投手，如果你換下第九棒，在下局開始時就必須選其他的投手上場。

除了上述換投手的方式，一般正常換投手應該是在我隊防守時才換，換投手的方式與代打是相同的，筆者就不再多做說明了。



△ 想盜壘？這下你穩死定了！

比賽終了

如果你在第九局時分出勝負，遊戲便告終了，此時你可以看見獲勝的一方把教練高高地舉起慶祝，一旁的播報員會將這場比賽各項的結果顯示在螢幕上，包括安打支數、盜壘數……等，並且判定比賽是否



△ 比賽贏了！都是教練的功勞。



△ 這些都是出現在每局的換場時間，十分有趣喔！

繼續下去。

以上便是「職業棒球」大致上的內容，相信各位必能了解它與一般棒球有何不同之處。從近期的排行榜中，可以看出它受歡迎的程度，因此在日本常常造成供不應求的現象。它的娛樂價值很高，不像「燃燒的野球」太過於實際化而失去娛樂的價值，「職業棒球」的確值得熱愛運動類軟體的玩者珍藏。



/徐政棠

赤色光彈

一、緣起

在遙遠的銀河彼岸，有一個名叫馬里斯的人類殖民星球，不知爲了什麼緣故，突然遭到一支外星軍隊的入侵，造成了雙方一場場的戰鬥。這些名叫諾撒的外星人擁有高超的科學技術，不但武器的威力强大，防護裝甲更是堅硬無比，普通槍枝對他們根本無效。在諾撒軍隊猛烈的攻擊下，馬里斯守軍一步步敗退，完全無力挽救逐漸淪陷的家園。

在這個時候，有三把威力奇大的槍枝從宇宙的某處送到馬里斯，這些槍枝所射出的光束可瓦解一切物質，是對付諾撒人的最佳武器。但是其中有一個組件是人類的科技所無法解釋的，所以無法複製這種無堅不摧的兵器。人們認爲這三把槍是上帝所賜的神兵，所以給它取了一個神聖的名字——赤色光彈（Zillion）。

在槍枝數目有限的情況下，人類藉著電腦的幫助選出三位戰士來配帶這三把槍枝，他們分別是 J.J、Apple 和 Champ，並另外選出一位電腦秘書、機械專家、行動總長和一個小機器，共同組成了白色行動小組，和馬里斯守軍一起對付諾撒人。



標題畫面。

地面上的能源補充基地。

二、簡介

「赤色光彈」原是日本的單元劇卡通，經由SEGA公司將它搬到MARK Ⅲ機器上，才成爲一個獨立的遊戲。這個遊戲的目的是潛入諾撒軍的地下基地，並找出徹底摧毀此基地的方法。在遊戲過程中，你——J.J必須找到被困在基地內的二位同伴，並設法提升自己的能力，加强赤色光彈的破壞力，完成任務。

三、操縱方法

1.圓盤：用來控制人物的行動。

（平常）

站立（或搜索）

向左走 —— 向右走

趴 下

（在電梯中）上

｜

下

2. Ⓐ鈕：躍起。若按下Ⓐ鈕前人物正在地面爬行，則按下此鈕會使該人物站起來。

3. Ⓑ鈕：發射赤色光彈。

4. PAUSE 鍵：查看身上狀況／切換人物。

四、物品介紹

1. 資料庫：共有三種不同的型式，資料庫內通常放置了打開該房間所需的密碼，或是存放赤色光彈、掃瞄鏡、OPA-OPA……等重要物品。唯一取得內部物品的方法就是用赤色光彈打破外殼，但若赤色光彈的威力不夠，就無法破壞資料庫，裡面的東西也就拿不到了。

2. 赤色光彈：雖然赤色光彈無堅不摧，但是它的威力仍然有待加强，否則無法擊破以特殊材料建造的資料庫。其威力高低又可分為三級，第一級只能射出一道細長光束；第二級所射出的光束會粗一點；第三級可射出一枚巨大的光球。

3. 掃瞄鏡：在基地內佈滿了紅外線感測器，一旦你碰到了這種警報器，會招致一隊諾撒士兵前來攻擊。只有戴上掃瞄鏡之後，才能看到警報器的紅外線，並及時避開。

4. ID 卡：要使用諾撒基地內的電腦，一定要有ID 卡才能辦到。至於ID 卡的使用方法，請詳閱第六章。

5. OPA-OPA：這位在「快樂小飛碟」中的小英雄也出現在本遊戲中。拿取OPA-OPA之後，不但會使該拿取人的生命點恢復到滿，並且會使該人物的等級向上提升一級。

6. 麵包：其實我也看不出它的眞正名稱，只知道它能使你的生命點數回升四十點。

7. 磁碟片：破壞基地的主要關鍵物品。



成功的救出Apple.

五、敵方之設備

1. 電網：會使强行通過的人受到嚴重的傷害。

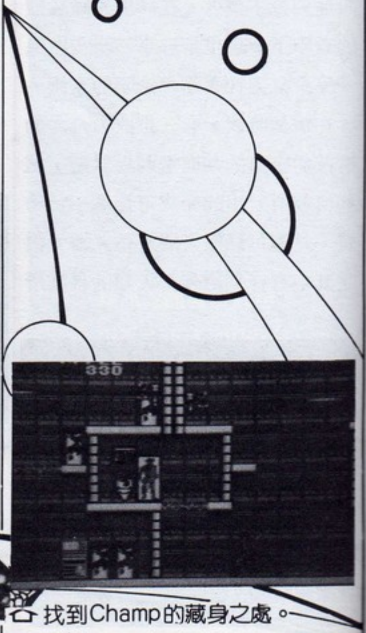
2. 地雷：分佈在地面，可以直接跳過去，或是用第三級的赤色光彈將之掃除。

3. 雷射砲：在牆上或天花板來回移動，並會定時的射出强力光束。

4. 紅外線：一旦觸碰到它，會有八名諾撒士兵進入房間內。

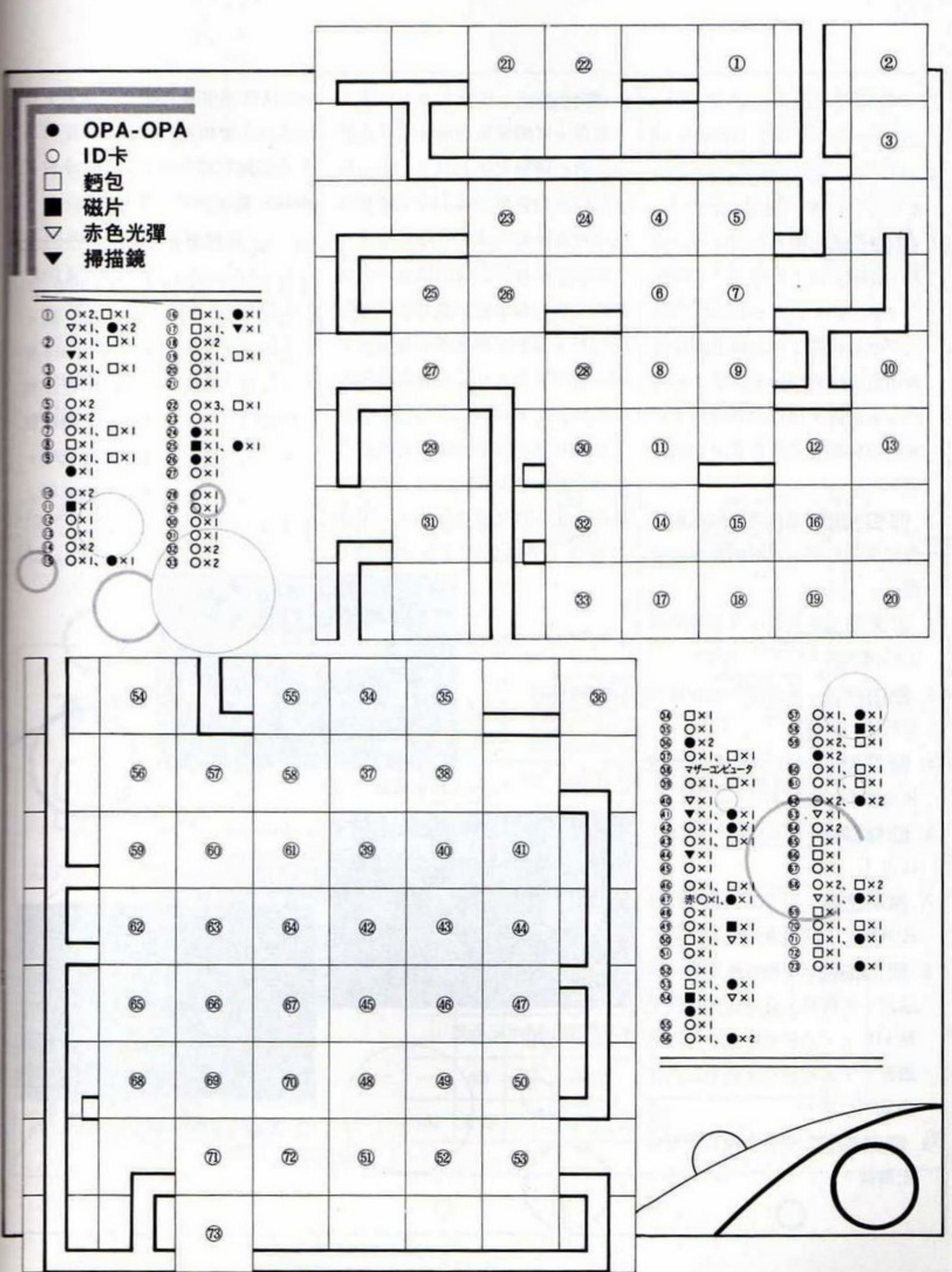
5. 輸送帶：以高速朝單一方向轉動，最好不要踏上它。

6. 電梯：有時你會看到房間的地板上有一條紅線，那就代表該處有一個小型電梯，可將你送往其他層面。



找到Champ的藏身之處。

輸入密碼以開啓房間內的門戶。


● OPA-OPA
○ ID卡
□ 麪包
■ 磁片
▽ 赤色光彈
▼ 掃描鏡
① ○×2、□×1 ▽×1、●×2
② ○×1、□×1 ▼×1
③ ○×1、□×1
④ □×1
⑤ ○×2
⑥ ○×2
⑦ ○×1、□×1
⑧ □×1
⑨ ○×1、□×1 ●×1
⑩ ○×2
⑪ ■×1
⑫ ○×1
⑬ ○×1
⑭ ○×2
⑮ ○×1、●×1
⑯ □×1、●×1
⑰ □×1、▼×1
⑱ ○×2
⑲ ○×1、□×1
⑳ ○×1
㉑ ○×1
㉒ ○×3、□×1
㉓ ○×1
㉔ ●×1
㉕ ■×1、●×1
㉖ ●×1
㉗ ○×1
㉘ ○×1
㉙ ○×1
㉚ ○×1
㉛ ○×1
㉜ ○×2
㉝ ○×2
㉞ □×1
㉟ ○×1
㊱ ●×2
㊲ ○×1、□×1
㊳ マザーコンピュータ
㊴ ○×1、□×1
㊵ ▽×1
㊶ ▼×1、●×1
㊷ ○×1、●×1
㊸ ○×1、□×1
㊹ ▼×1
㊺ ○×1
㊻ ○×1、□×1
㊼ 赤○×1、●×1
㊽ ○×1
㊾ ○×1、■×1
㊿ □×1、▽×1
51 ○×1
52 ○×1
53 □×1、●×1
54 ■×1、▽×1 ●×1
55 ○×1
56 ○×1、●×2
57 ○×1、●×1
58 ○×1、■×1
59 ○×2、□×1 ●×2
60 ○×1、□×1
61 ○×1、□×1
62 ○×2、●×2
63 ▽×1
64 ○×2
65 □×1
66 □×1
67 ○×1
68 ○×2、□×2 ▽×1、●×1
69 □×1
70 ○×1、□×1
71 □×1、●×1
72 □×1
73 ○×1 ●×1

六、終端機之使用

諾撒軍共用了十個文字代碼，只要在終端機上打入相同的文字代碼，即可產生各種不同的功用：

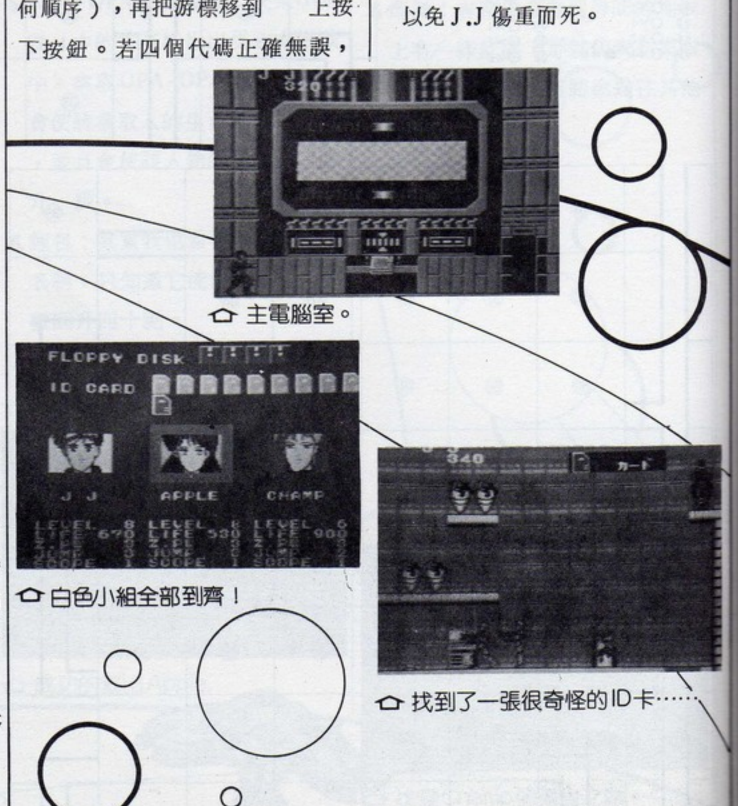
1. MMMM：顯示出該基地的簡圖。在這張圖上的每個小方格代表一個房間，若某一個房間內的門戶已被打開，則地圖上該房間的相對方格會以綠色表示；若房門尚未開啟，則以黑色表示；閃爍的方格則代表你目前所在的位置。
2. ■■■■：把房間內的電網暫時切斷，但是一段時間後會自動開啟。
3. ■■■■：解除紅外線警報器的探測光線。
4. ■■■■：使房間內的輸送帶暫時停止運轉。
5. ■■■■：使房間內的雷射砲暫時停用。
6. ■■■■：將你傳送回基地入口。
7. ■■■■：把所有人員全部傳送到最近一次坐過的電梯旁邊。
8. ■■■■：基地自爆密碼。使用此一密碼時，必須要有一張特殊ID卡、五張操作自爆程序的磁碟片，而且要在主控制室內才能發揮功用。
9. ■■■■：使自爆程式暫時停止倒數。
10. 0000：任務失敗，自殺！

使用上述的特殊功能後，終端機會收回你所放入的ID卡；換句話說，你必須損失一張ID卡來換取這項特殊功能，故須小心使用。

除了這十種特殊功用以外，你還必須了解如何才能打開各個房間內的門戶。開啟門戶之前，你至少要有一張ID卡，然後打破所有房間內的資料庫，一一加以搜索，並記下四個相異的文字代碼，然後回到終端機前，打入四個代碼（不必照任何順序），再把游標移到　上按下按鈕。若四個代碼正確無誤，則ID卡會從終端機內退出來，否則螢幕上會出現“Error”字樣；若你連續打錯三次，則ID卡會被沒收，你就少了一張ID卡。

七、注意事項

1. 當你找到Apple（或Champ）之後，可以按下 PAUSE 鍵，然後把紅色方框移動到Apple身上，按下Ⓐ鈕，則Apple會出現在剛才J.J.站立的地方，繼續戰鬥。當J.J.的生命點數過低時，可以用這個方法換其他人上場，以免J.J傷重而死。



主電腦室。

白色小組全部到齊！

找到了一張很奇怪的ID卡……

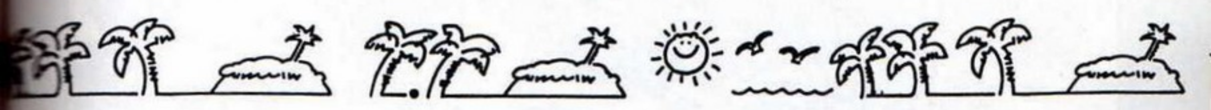
2.當你的生命點太低時，可以回到地面上補充，但是你最好別用ID卡傳送回去（除非你已經太深入基地內部了），因爲ID卡不夠用的話，你就會很慘！

3.升級的方法只有拿取OPA-OPA一途，而好處却不只是生命點上限增高而已，還可以提高防禦力、跳躍能力、行走速度等等，是十分管用的。

4.Apple的跳躍能力很强，可以多加利用。利用跳躍能力，可以去「踹」位於低處的諾撒士兵，用這個方法消滅它們可能會受傷，但總比被打一槍的好。

5.位於上面幾層的諾撒士兵很笨，不會攻擊低於槍口的人。下面數層的士兵就比較高竿了，不但會蹲下來攻擊，而且還會朝上方射擊，你只有小心一點，別著了他們的道！

6.當你按下 PAUSE 鍵之後，會看到你目前所有的各項裝備，但是限於畫面大小，你只能看到十張ID卡。這並不表示你身上只能帶十張ID卡，只是沒有顯示出來而已。



TOP 10 SEGA



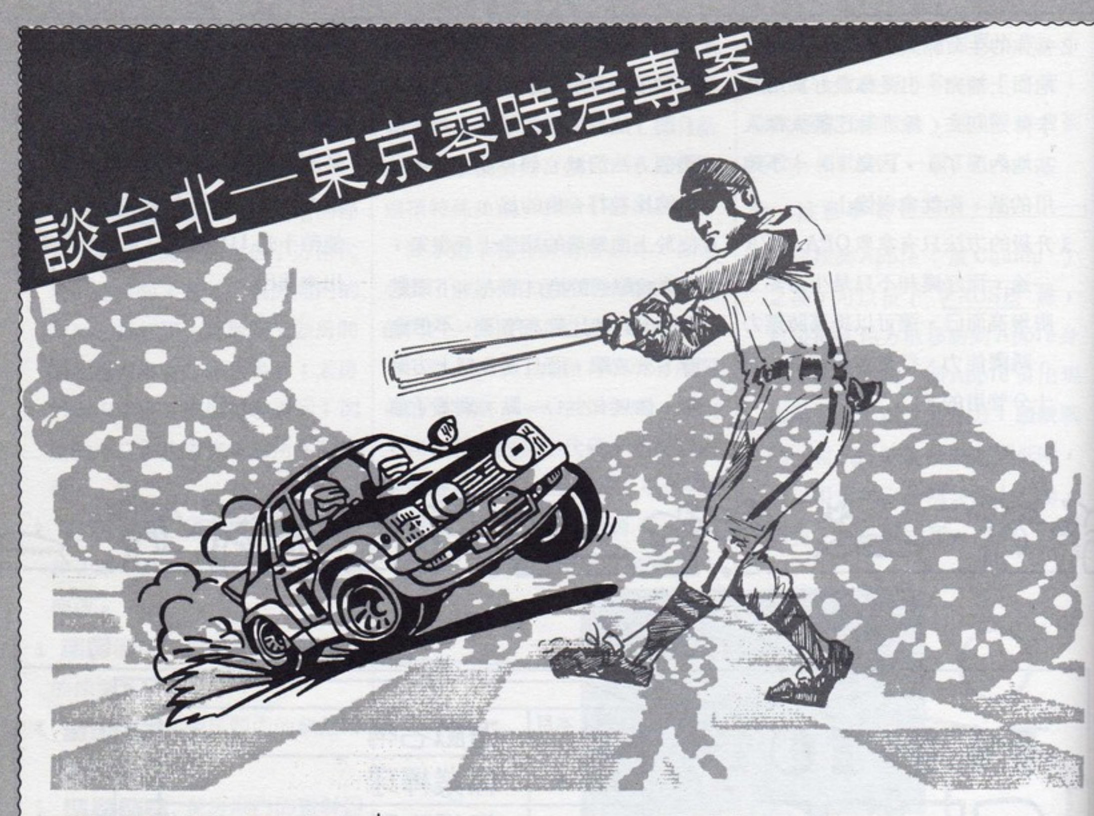
亞力克斯Ⅱ

職業高爾夫

上月名次	本月名次	遊戲名稱
1	1	職業棒球
2	2	幻想空間Ⅱ（快樂小飛碟Ⅱ）
3	3	高速賽車
—	4	NAZCA'88
—	5	亞力克斯Ⅱ
9	6	職業高爾夫
6	7	あんみつ姫
—	8	時空戰士
—	9	打磚塊
4	10	世界籃球賽

/宋明義

談台北—東京零時差專案



各位讀者大家好！自從第十三期刊出「台北——東京零時差／SEGA卡匣代購專案」之後，訂購的人相當踴躍，而以「高速賽車」佔第一位，可能是經由上期介紹的緣故，而對於其他卡匣，因爲沒有看過畫面而不知是否爲自己所喜愛的遊戲，因此訂購卡匣時，不敢貿然購買其他軟體，其實除了「高速賽車」外，其他的遊戲也相當精彩，請勿錯過。

由目前我們所擁有的資料可以看出，有SEGA主機的玩者大多數是任天堂的高手，由於任天堂本身受硬體的限制，而無法加强畫質及聲音的處理，所以買SEGA的人愈來愈多。據報導，任天堂計畫在明年的下半年，準備推出「SUPER FAMICOM」，目前只知道它是一台十六位元的遊樂器，至於詳細的內容就必須等到任天堂自己公布了，但受到SEGA及NEC的PC ENGINE的影響，相信任天堂必定會做更多考慮。

也許讀者會問：「SEGA是否會推出MK IV？」筆者認爲可能性不大，因爲SEGA已於今年十月推出了「FM音源」系統，及「MASTER SYSTEM」的主機。別擔心！這台新主機同樣是使用MK Ⅲ的卡匣，只是它將「FM音源」及3－D立體系統直接內藏在主機之中，外殼改成美國SEGA的形狀，對MK Ⅲ的玩者不會有影響的。

根據SEGA公司所說，「FM音源」是最大九重和音，令筆者相當驚訝！因爲果眞如此的話，SEGA

在音源方面就僅次於Apple Ⅱ GS的十五個音階（FM音源爲十一個音階），至於Atari ST Amiga……等都無法與「FM音源」相比了。附帶說明兩點：一、「FM音源」採用YAMAHA YM2413製成，二、從「高速賽車」以後的卡匣，均可使用「FM音源」（包括「高速賽車」及「職業棒球」）。

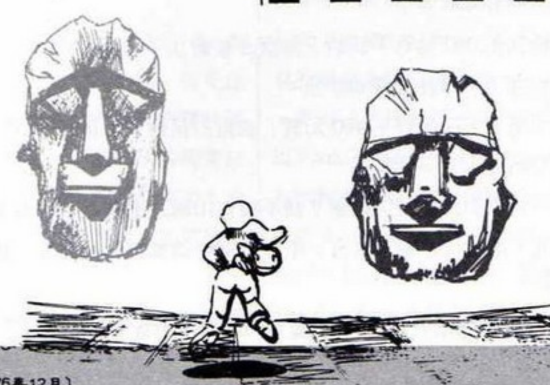
講到3－D立體系統，又可看出任天堂與SEGA間的明顯差別。任天堂這次所推出的3－D立體眼鏡相當的成功，等一下！各位可別誤會是「立體大作戰」那副紅藍眼鏡喔！3－D眼鏡是任天堂自己推出的液晶眼鏡，目前可適用的軟體有「高速飈車」及「FALSION」，它的立體感相當的正點，可惜與SEGA「立體空戰」那種衝出螢幕的快感相比，還是略差了一些。

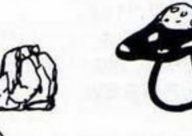
告訴你一個好消息，SEGA預定今年十二月推出4M的新軟體「AFTER BURNER」，其容量相當於512K，這是目前所有軟體的一項突破，不過對MK Ⅲ而言，也只用掉它一半的容量而已。「AFTER BURNER」是一個空戰遊戲，類似「時空戰士」及「高速賽車」的立體方式，由你所駕駛的F－14戰鬥機與敵軍來個面對面的大戰鬥。SEGA公司曾自信地說：「AFTER BURNER」必定能在VG排行榜創下不朽的記錄！相信這個遊戲成爲MK Ⅲ的卡匣時，也一定會造成轟動。

首先希望各位諒解，雖然上述各項皆已在日本出售中，可是各位玩者目前很難買到，因爲SEGA的軟體生產量無法與任天堂十幾個軟體公司相比，所以在日本常常一發行就被搶購一空，更何況我們位在台灣呢？就拿「職業棒球」來說，我們就不敢保證訂購者能在二個星期內拿到，所以「MASTER SYSTEM」及其他硬體就更加困難。



我們之所以辦此代購專案，有不少人誤會我們的動機，認爲精訊公司藉此圖利，這實在是非常大的誤會。我們其實大可不必給自己增加麻煩，請專人至日本購買卡匣，想想一個1M卡匣日幣定價就要五仟日圓，再加上運費，我們能從中獲取多少呢？而且每種新軟體訂購份量不同，根本無法拿到批發價來優惠讀者。相信各位SEGA的玩者必定都知道，台灣SEGA代理商從今年四月起就不曾出過新的軟體，我們爲了使擁有SEGA的人不會失望，才決定辦理代購專案，希望各位能夠了解，並且支持我們「台北——東京零時差／SEGA卡匣代購專案」的活動。





/編輯部



娛樂軟體世界的封神榜〈第三部〉

第一章

嗨！歡迎來到 Infocom 的文字世界！

你或許自認爲熟悉這家公司，如同清楚你自己的手背一樣，但是你能確實明瞭這隻手中所握的寶劍嗎？純熟的筆法，一氣呵成的劇情結構，一篇令人愛不釋手的優美散文、電腦市場上最佳的純文字遊戲，它就是 Infocom。

第一次接觸 Infocom，你會驚訝其產品包裝之精美，在琳琅滿目的售物架上總能第一眼就吸引住你的目光；再將它打開來。除了基本應有的遊戲磁片、說明書、廣告單外，更有一些你意想不到的附贈品，以Fooblitzky（大亨犬）爲例，就有四塊不同顏色設計精美的計分板和數支可輕易擦拭的彩色筆，作爲進行遊戲時的輔助工具，讓電腦遊戲成爲一種精緻的享受。

Infocom 不僅是注意它的包裝外貌，更傾全力在內容的製作上，由於 Infocom的遊戲純屬文字，無任何圖畫造型出現，因此如何以文字爲元素經營出一片玩者能認同的天地，是 Infocom的最大課題，也是它能否在百家爭鳴的電腦市場上生存下來的關鍵所在。事實證明，別出心裁的 Infocom以遊戲劇情的鋪陳絕妙建奇功，爲它爭得了一片

天空。

第二章

想要好上加好是人類的本性，Infocom當然也不例外，為了能更加專注於內容的企劃製作，於是請Activision 公司代為發行，也因此受了Activision多元化產品的影響，開始了它第一個有圖畫面的遊戲——Fooblitzky，這個程式也是Infocom截至目前為止唯一有圖畫畫面的遊戲。

Fooblitzky 雖屬刺探性質，却是Infocom意圖擴大形象的處女作，對它所下的心血自是不在話下，相對的期望也大。但由銷售的情形來看，Fooblitzky的賣座並不佳，也使得Infocom剛邁出的脚步立刻縮了回來，並決定繼續推出Plundered Hearts 和Beyond Zork兩個純文字遊戲。

但是我們仔細來看Fooblitzky這個遊戲，它的最大敗筆應是在最少須有兩人才能玩此遊戲，意即你獨自一人感到無聊時，若想玩電腦遊戲，怎麼選都選不到Fooblitzky，除此點之外，它確實可算得上是個娛樂價值頗高的遊戲，我們期望Infocom能再接再厲，以它一貫的嚴謹作風，再創另一個異數！

第三章

Infocom的產品已局限在純文字類上，所以對於題材的多樣性特別力求翻新，使得它的產品目錄呈現一片欣欣向榮的景象。諸如神話冒險類的 Enchantrs、Sorcerer、Zork Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ；偵探類的Witness、Suspect、Deadline；驚異冒險類的Seastalker、Cutthroats、Infidel；科幻動作類的Planetfall、Starcross、Suspended；詼諧類的The Hitchhiker's Guide to the Galaxy，當然還有尋寶趣味的Fooblitzky。每一個產品都能將你帶到一個迥然不同的世界中，縱使是改編自名著，也會因你的選擇



過程不同而展現出另一種不同的境界。

Infocom產品的另一大特色是採難易等級制。它將產品的難易程度以四個等級劃分，提供玩者購買時的一個依據。現茲將這四個程度分述如下：

(1) Introductory（介紹級）

會將遊戲的大意約略介紹，並添加一些暗示，使玩者更易進入遊戲中，適合年齡從九歲起，可謂眞正的老少咸宜，代表作是Seastalker。

(2) Standard（標準級）

這是Infocom產品中最受歡迎的一個等級，適合第一次接觸純文字遊戲者和有經驗的玩者。產品有Zork Ⅰ、Enchanter、Witness、Cutthroats、Planetfall和The Hitchhiker's Guide to the Galaxy。

(3) Advanced（高手級）

這類遊戲是一項大的挑戰，特別推薦給那些對Infocom的遊戲非常有經驗的玩家。產品有Zork Ⅱ、Ⅲ、Sorcerer、Suspect、Infidel。

(4) Expert（專家級）

更上一層的挑戰，如果成功了，你就是純文字遊戲界的專家了。產品有Deadline、Starcross、Suspended。

由這四個劃分清楚的難易程度可看出，Infocom對其本身產品和顧客的用心，雖只附加一點等級說明，却可以讓玩者方便許多。







第四章

以下筆者就Infocom公司幾個型態不同的遊戲作一評論：

1. The Lurking Horror：

這似乎是作者Dave Lebling對他自己在麻省理工學院的一段回憶，但從標題來看，這段回憶似乎不怎麼愉快。遊戲中，你正身處在積滿白雪的麻省理工學院校園內，正著手進行一篇二十頁的文章，它將你帶入一個充滿教會神秘色彩的世界，你能比Lebling寫得更好嗎？來試試看！

2. Plundered Hearts

從標題看，這無疑是Infocom公司第一個屬浪漫型的遊戲，一個發生在十七世紀時代的故事，或許看起來有些古怪，但若不古怪就不足以稱爲Infocom的產品了！

3. Suspended

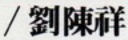
你正埋在一個失去控制的冷凍儀器內，而這個儀器却在外星人的世界，你怎麼辦？別緊張，你還可以指揮屬於你的六個機器人，他們各有所長，端看你怎麼指揮他們？

4. Beyond Zork

這是Zork 三部曲的續篇，承續著Zork 的背景和故事。在本遊戲中容許你自行創造屬於自己的人物，再將他送往一個全新的世界去探險。可預期的，它又將掀起另一個高潮，我眞有點等不急呢！

第五章

Infocom的世界是個全然不同其他遊戲的世界，喜愛者可能如獲至寶，不喜愛者可能棄之如敝屣，因此如果你不排斥，不妨進來看看，但千萬別勉强你自己！



/劉陳祥



愛神的迷宮 The LOVE MAZE

夏日的烈陽無情地肆虐著大地，冷氣機疲命地循環著，我獨自悶在屋裡，都快要「銹斗」了。無聊遍佈了我每一個細胞，連「司迪麥」也救不了我，再不發洩一下，眞的要Crazy了。兩分鐘之後，屋內即充滿「嘰哩嗟啦……咻咻咻…」的殺伐聲，玩那些老掉牙的Game ，閉著眼睛都可以打個十萬分。雖然這些老Game 不會很好玩，但是我卻對她們充滿了濃厚的情感，因爲每一個老Game 都刻劃著昔日風靡一時的歷史，令人難以忘懷。

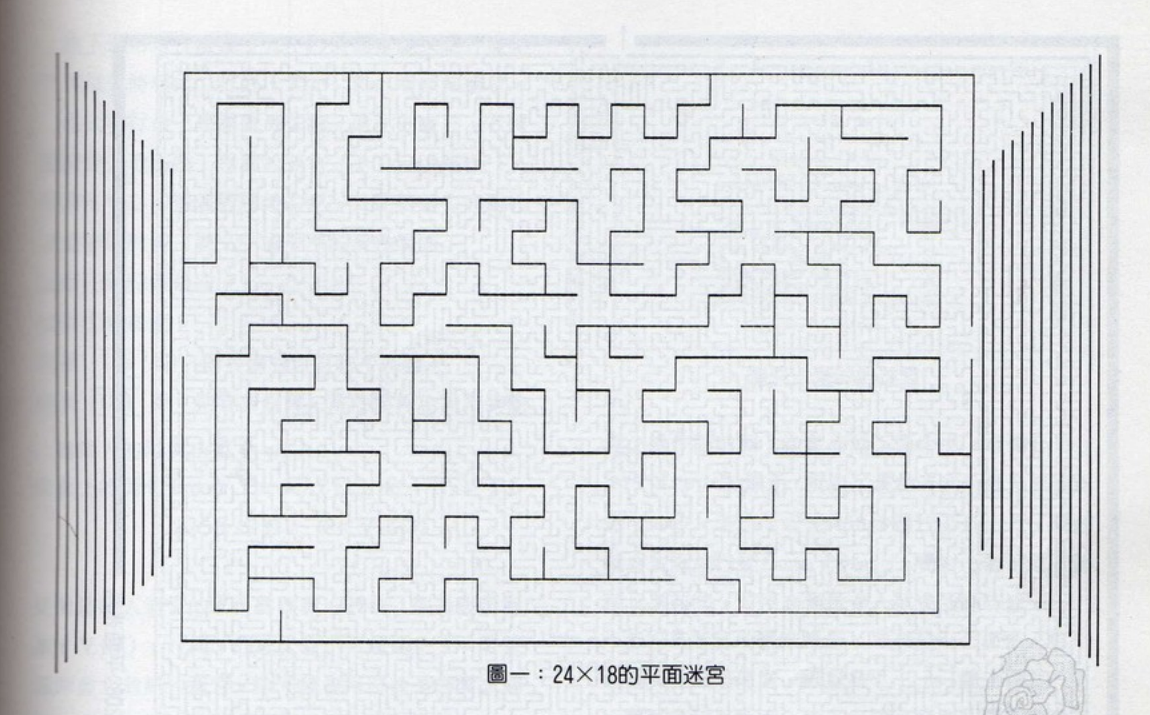
但事實上，Apple 在時下已是欲振乏力了，再加上IBM的泰山壓頂之勢與任天堂的魅力夾擊，很多Apple的主人早就將她拋入冷宮，永不見天日了；或更甚者，竟慘遭支解變賣葬身於福德坑了，不勝嗚呼！雖有部份的Apple Game 已嫁身於IBM-PC上，唯獨缺在下所鍾愛的「立體迷宮」(Sirius公司出品的Wayout)依然沒有ＰＣ版，只好擠擠腦汁自己設計一個了。以下便是這個ＰＣ級的立體迷宮的發展歷程，尚祈讀友們捧場共享之。

一、平面迷宮

很多Game 都是在迷宮裡跑來跑去，其中最著名的像是小精靈（ Pac-man ）、埃及女王（ Lady Tut ）、蠶寶寶（ Serpentine）等，都是頂好玩的平面迷宮遊戲。但是這些迷宮在每一關裡都被固定了形式，而不是由亂數所構成的，所以只要摸著了訣竅，就可以很容易過關，玩久了，自然乏味。下面便是一個由BASIC 寫成的迷宮製造者程式，可以任意地組成千百億個不同的平面迷宮，而且其入口至出口之通路僅有一條，不會有雙通或多通的現象。程式本身因受到螢幕解析度的限制，在Color Card 的顯示幕上 最大可產生 320 × 100 的平面迷宮；而在Monochrome Card 的顯示幕上，則可產生 360 × 174 的平面迷宮。請看程式一。

程式執行了之後，一開始您會看到二個問句，請根據您使用電腦顯示幕的型式，輸入迷宮的水平路徑數與垂直路經數，在圖一中WIDE = 24，表示水平方向有廿四條路徑；HIGH = 18，表示垂直方向有十八條路徑。

圖二是一個用MP-2000 繪圖機所繪成的大型迷宮，也是本程式的傑作，不過卻要花上兩個多小時



圖一：24×18的平面迷宮

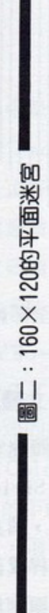
才能全部繪製完成，若您閒著無聊，不妨走走看，消遣一下。

二、立體迷宮

立體迷宮在Apple上有一個最具代表性的佳作，就是Sirius公司出品的Wayout，其立體動畫速度之快，頗具飈車之快感（但是不會撞牆），只要您將搖桿或鍵盤控制得好，能夠不停地追踪導向器，就能順利地走出迷宮。在摸索、追逐、與立體動畫交織之下，Wayout 稱得上是立體迷宮之佳作。可惜的是Wayout 的二十六個迷宮都被固定了型態，不能像Lady Runner一樣由玩者自由地設計迷宮，或者是由程式本身自動地產生新迷宮，所以Wayout亦有其限制。在PC上也有一個立體迷宮可以玩，叫做Three Demon，有人稱它是立體小精靈，您認爲好玩嗎？那可不！

說眞的，專門爲立體迷宮所寫的Game 實在是太少了，或偶爾有之，又不很好玩。現在，筆者爲大家在PC上設計一個千變萬化的眞正立體迷宮，但僅適用於Monochrome Graphic 之顯示幕。程式是用HBASIC所寫成的，所以您若要將之改爲BASICA之程式，請注意解析度與Window、View 等敍述。

首先，我要說一個小故事：「阿Q向阿美求愛遭拒之後，阿美爲了考驗阿Q的愛而進入錯綜複雜的地下迷宮裡，這個迷宮僅有一個出口。現在，阿Q要獨闖迷宮，尋找他的心上人阿美小姐，心中一直念著阿美臨走前告訴他的一句話——祇要你找到我，我願爲你奉獻一切。」


圖二：160×120的平面迷宮

地下迷宮是什麼樣子呢？阿美的奉獻又是什麼呢？請您先將程式二打好，Run，Run 看便知道了。

程式執行後，您將看到如圖三所示的畫面，我將這個程式取名為「愛神的迷宮」（Love Maze），是謂阿Q必須憑著對阿美的愛，無比的毅力和耐心才能尋回阿美。圖三中有簡單的操作說明：

⑴用←與→鍵轉向。

⑵用↑鍵前進。

⑶按 Ins 鍵，則可偷看迷宮的平面圖。

⑷按 Del 鍵，則宣告投降，當然您再也看不到艷麗動人的阿美小姐了。

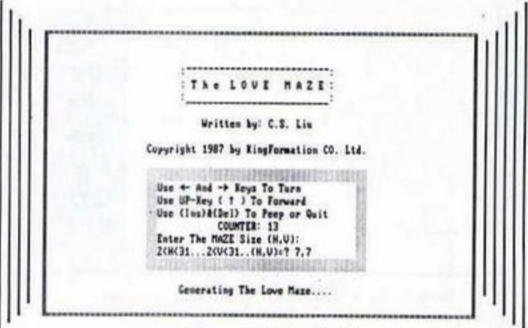
畫面上的問句 Enter The MAZE Size（H，V）：

2＜H＜31…2＜V＜31…

（H，V）＝？

是要您輸入迷宮的水平路徑數（H值）與垂直路徑數（V值），H與V的最大值不可超過三十。若您選擇愈大愈難的迷宮，則可獲得阿美較多的愛之回饋。現在，讓我們試著鍵入7，7， Return ，接著您可看到一個跳動的計時器由四十九開始倒數，當樂聲響起時，您已進入 7 × 7 立體迷宮的最深處了。

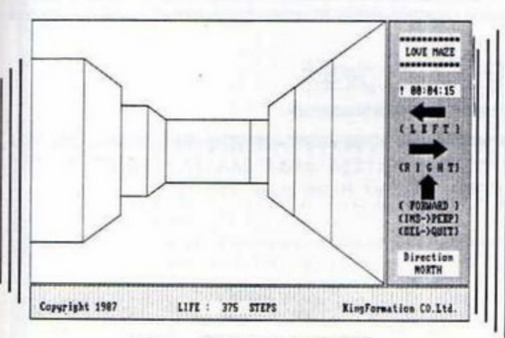
圖四是在立體迷宮中所看到的景象，請注意右下角所顯示的面對之方向，Direction 有四個方向，分別為 North，South，West 和 East，方向隨著鍵



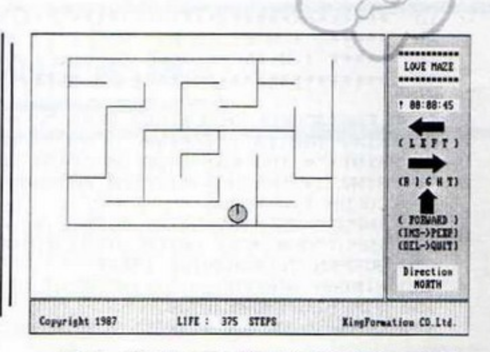
圖三：愛神的迷宮

盤之操作而改變。在畫面的下面中央，有個Life: 375 Steps的顯示，說明了您在迷宮中最多只能走動 400 步，若不幸走完 400 步還找不到出口，電腦就會告訴您已經Game Over 了。在右上有個電子鐘顯示著時間，可用來當做多人比賽的計時器。

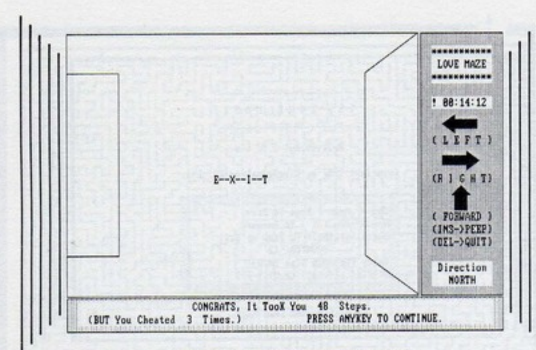
若您在迷宮中轉來轉去，實在是走不出來，也不知道現在身陷何處，可以按下 Ins 鍵，偷看一下立體迷宮的平面圖。圖五中的圓形便是閣下立身之處，在圓形上有一條半徑指著目前所正對之方向，圖示向上表示指向北方。請您比較一下圖四，若站在圖五的位置上，所看到的迷宮圍牆是不是如此呢？



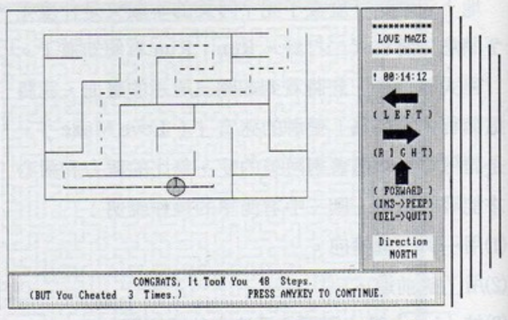
圖四：行進中的立體迷宮



圖五：按下Ins鍵可偷看立體迷宮的平面圖



圖六：立體迷宮的出口



圖七：虛線表示阿Q在迷宮中所走過的路徑

阿Q偷看平面圖三次，在這個7×7的立體迷宮中走動了四十八步之後，終於找到了出口（Exit），這時候在畫面上出現一個敞開的大門，並顯示出E－X－I－T的字樣，如圖六所示，但卻也用去了十四分十二秒（包括列表機印圖的時間）。

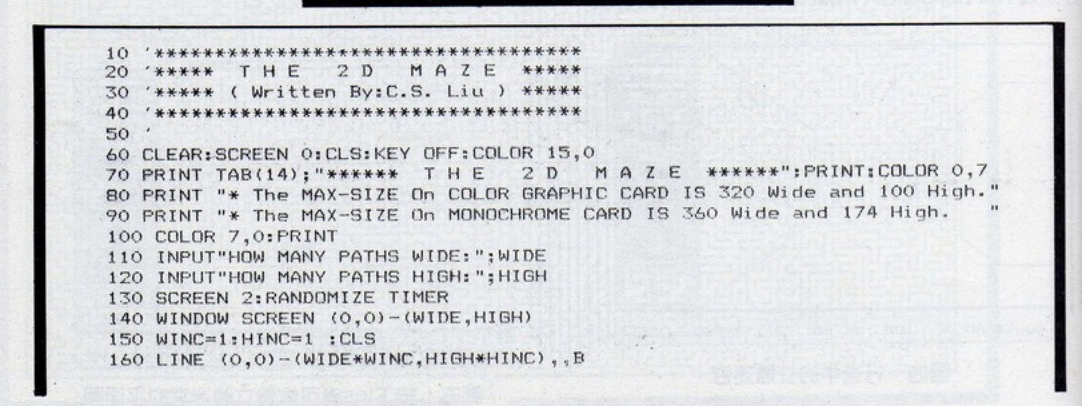
找到出口之後，再按一下鍵盤（Press Any Key to Continue），即可看到圖七之畫面，其虛線表示阿Q在迷宮中所走過的全部路徑，供您做趣味性的參考。

最後，再按一下鍵盤阿Q就可以和阿美相會了，眞是令人興奮。咦！怎麼畫個女人頭就停了，一點都不精彩，還說才獲得48％的愛情，眞洩氣！別忙著關電腦，30×30的大迷宮正等著您呢！只要您走得出來，保證阿美愛死你了，百分之一百的奉獻，就在您的眼前哦！兄弟們，如何？請繼續努力吧！

●小啓

「愛神迷宮」的兩個程式，備有磁片供讀友購買，郵購每片八十元。請劃撥0109695-1劉陳祥帳戶，即以掛號寄達或直接向精訊電腦公司購買皆可。

程式一：平面迷宮製造程式



```
10 '***********************************
20 '*****  T H E   2 D   M A Z E  *****
30 '***** ( Written By:C.S. Liu ) *****
40 '***********************************
50 '
60 CLEAR:SCREEN 0:CLS:KEY OFF:COLOR 15,0
70 PRINT TAB(14);"******  T H E   2 D   M A Z E  ******":PRINT:COLOR 0,7
80 PRINT "* The MAX-SIZE On COLOR GRAPHIC CARD IS 320 Wide and 100 High."
90 PRINT "* The MAX-SIZE On MONOCHROME CARD IS 360 Wide and 174 High.   "
100 COLOR 7,0:PRINT
110 INPUT"HOW MANY PATHS WIDE:";WIDE
120 INPUT"HOW MANY PATHS HIGH:";HIGH
130 SCREEN 2:RANDOMIZE TIMER
140 WINDOW SCREEN (0,0)-(WIDE,HIGH)
150 WINC=1:HINC=1 :CLS
160 LINE (0,0)-(WIDE*WINC,HIGH*HINC),,B
```



```
170 COUNT=WIDE*HIGH :TR=977
180 FOR I=0 TO COUNT
190 QQ=INT((PTR+TR)/COUNT):PTR=(PTR+TR)-COUNT*QQ
200 X=INT(PTR/HIGH)
210 Y=PTR-X*HIGH
220 X=X*WINC
230 Y=Y*HINC
240 IF POINT(X,Y) THEN 470
250 DIR=DIR MOD 4+1
260 DIR2=DIR
270 DIR=DIR MOD 4+1
280 XN=((DIR=1)-(DIR=3))*WINC+X
290 YN=((DIR=2)-(DIR=4))*HINC+Y
300 IF POINT (XN,YN)=0 THEN 420
310 LINE (X,Y)-(XN,YN)
320 DIR=INT(4*RND+1)
330 FOR K=1 TO 4
340 DIR=DIR MOD 4+1
350 XN=((DIR=1)-(DIR=3))*WINC+X
360 YN=((DIR=2)-(DIR=4))*HINC+Y
370 IF POINT (XN,YN) THEN 460
380 LINE (X,Y)-(XN,YN)
390 X=XN
400 Y=YN
410 GOTO 320
420 IF DIR <>DIR2 THEN 450
430 X=XN
440 Y=YN
450 GOTO 270
460 NEXT K
470 NEXT I
480 '
490 'OPEN THE DOORS ON EACH SIDE
500 Y=(HIGH\2)*HINC
510 LINE (0,Y)-(0,Y+HINC),0
520 LINE (WIDE*WINC,Y)-(WIDE*WINC,Y+HINC),0
530 '
540 'DONE..........
550 K$=INKEY$
560 IF K$="" THEN 550
570 GOTO 60
580 '
590 '*******************************
600 '*****  CSL SOFTWARE '87  *****
610 '*******************************
```

程式二：「愛神的迷宮」程式

```
10 REM***************************************
20 REM***                                 ***
30 REM***     T H E   L O V E   M A Z E   ***
40 REM***                                 ***
50 REM***************************************
60 SCREEN 0:WIDTH 80:COLOR 7,0:CLS:CLEAR :GOTO 480
70 N=2:A=H:B=V:FF=2^(F-1)
80 CLS
90 Z=M(A,B)*FF
```



```
100 IF FN M(Z/16)=0 THEN 130
110 RL=-1:GOSUB 390
120 GOTO 160
130 W=M(A+S,B-R)*FF
140 IF FN M(W/128)=0 THEN 160
150 RL=-1 :GOSUB 340
160 IF FN M(Z/64)=0 THEN 190
170 RL=1:GOSUB 390
180 GOTO 220
190 W=M(A-S,B+R)*FF
200 IF FN M(W/128)=0 THEN 220
210 RL=1 :GOSUB 340
220 IF FN M(Z/128)=1 THEN 260
230  N=N+1:IF N>8 THEN 270
240 A=A+R:B=B+S:IF B<2 THEN 270
250 GOTO 90
260 GOSUB 280
270 RETURN
280 PSET (VX+DX(N),YU(N)),1
290 LINE- (VX+DX(N),YD(N)),1
300 LINE- (VX-DX(N),YD(N)),1
310 LINE- (VX-DX(N),YU(N)),1
320 LINE- (VX+DX(N),YU(N)),1
330 RETURN
340 PSET (VX+RL*DX(N-1),YU(N)),1
350 LINE- (VX+RL*DX(N),YU(N)),1
360 LINE- (VX+RL*DX(N),YD(N)),1
370 LINE- (VX+RL*DX(N-1),YD(N)),1
380 RETURN
390 PSET (VX+RL*DX(N-1),YU(N-1)),1
400 LINE- (VX+RL*DX(N),YU(N)),1
410 LINE- (VX+RL*DX(N),YD(N)),1
420 LINE- (VX+RL*DX(N-1),YD(N-1)),1
430 IF N>2 THEN LINE- (VX+RL*DX(N-1),YU(N-1)),1
440 RETURN
450 FOR II=1 TO 2
460 SOUND 2600,1:SOUND 360,1
470 NEXT II:RETURN
480 SCREEN 0,0:WIDTH 80:CLS:KEY OFF:COLOR 15,7:'ON ERROR GOTO 470
490 PRINT "I";:FOR I=1 TO 77:PRINT "M";:NEXT I:PRINT ";"
500 FOR I=1 TO 21:PRINT":";SPC(77);":":NEXT I
510 PRINT "H";:FOR I=1 TO 77:PRINT "M";:NEXT I:PRINT "<"
520 COLOR 0,15:LOCATE 4,26:PRINT":                          :"
530 LOCATE 5,26:PRINT": T h e  L O V E   M A Z E :"
540 LOCATE 6,26:PRINT":                          :"
550 COLOR 7,0:LOCATE 8,30:PRINT"Written by: C.S. Liu"
560 LOCATE 10,20:PRINT"Copyright 1987 by KingFormation CO. Ltd."
570 COLOR 0,15:FOR QV=12 TO 19:FOR QH=20 TO 58:LOCATE QV,QH:PRINT"O";:NEXT:PRINT
"O":NEXT
580 LOCATE 13,22:PRINT"Use ";CHR$(17);"- And -";CHR$(16);" Keys To Turn";SPC(10)

590 LOCATE 14,22:PRINT"Use UP-Key ( ";CHR$(24);" ) To Forward";SPC(9)
600 LOCATE 15,22:PRINT"Use {Ins}&{Del} To Peep or Quit";SPC(5):LOCATE 16,22:PRIN
T SPC(36)
610 LOCATE 17,22:PRINT"Enter The MAZE Size (H,V):";SPC(10):FX=36
620 LOCATE 18,22:PRINT SPC(36):LOCATE 18,22:INPUT"2<H<31...2<V<31..(H,V)=";H,V
630 DEF FN M(X)=INT(X)-INT(INT(X)/2)*2
640 COLOR 7,0:H=INT(H):V=INT(V):PH=H:PV=V
650 IF H>2 AND H<31 AND V>2 AND V<31 THEN 670
660 GOSUB 450:COLOR 0,7:GOTO 620
670 N=H*V-1:H=H+1:V=V+1:D=1
680 DIM M(32,32),W(400)
```

```
690 FOR J=1 TO V+1:M(1,J)=4:M(H+1,J)=1:NEXT J
700 MX=580:MY=288:VX=INT(MX/2):VY=(INT(MY/2)):X=VX
710 FOR J=1 TO 8::DX(J)=X:YU(J)=INT(VY-X*VY/VX)
720 YD(J)=INT(VY+X*(MY-VY)/VX):X=INT(X*7/10):NEXT J
730 FOR I=2 TO H:M(I,V+1)=8:M(I,1)=2
740 FOR J=2 TO V:M(I,J)=15:NEXT J,I
750 R=INT(H/2+1):S=INT(V/2+1):M(R,S)=15
760 COLOR 15,7:LOCATE 21,25:PRINT" Generating The Love Maze...."
770 RANDOMIZE TIMER
780 SOUND 3000,1:SOUND 4000,3:SOUND 6000,2
790 FOR IW=1 TO N
800 LOCATE 16,33:PRINT"COUNTER:";N-IW;" "
810 I=0
820  IF M(R-1,S)<15 THEN 840
830 I=I+1:C(I)=1
840 IF M(R,S-1)<15 THEN 860
850 I=I+1:C(I)=2
860 IF M(R+1,S)<15 THEN 880
870 I=I+1:C(I)=3
880 IF M(R,S+1)<15 THEN 900
890 I=I+1:C(I)=4
900 IF I=0 THEN 1090
910 IF I<>1 THEN I=INT(RND(1)*I)+1
920 ON C(I) GOTO 930,970,1010,1050
930 M(R,S)=M(R,S)-FN M(M(R,S))
940 R=R-1
950 M(R,S)=M(R,S)-FN M(M(R,S)/4)*4
960 GOTO 1200
970 M(R,S)=M(R,S)-FN M(M(R,S)/8)*8
980 S=S-1
990 M(R,S)=M(R,S)-FN M(M(R,S)/2)*2
1000 GOTO 1200
1010 M(R,S)=M(R,S)-FN M(M(R,S)/4)*4
1020 R=R+1
1030 M(R,S)=M(R,S)-FN M(M(R,S))
1040 GOTO 1200
1050 M(R,S)=M(R,S)-FN M(M(R,S)/2)*2
1060 S=S+1
1070 M(R,S)=M(R,S)-FN M(M(R,S)/8)*8
1080 GOTO 1200
1090 IF D=-1 THEN 1130
1100 IF R<>H THEN 1170
1110 IF S<>V THEN 1160
1120 R=2:S=2:GOTO 1180
1130 IF R<>2 THEN 1170
1140 IF S<>V THEN 1160
1150 R=H:S=2:GOTO 1180
1160 S=S+1:D=-D:GOTO 1180
1170 R=R+D
1180 IF M(R,S)=15 THEN 1090
1190 GOTO 810
1200 NEXT IW
1210 MH=H:MV=V
1220 I=INT(RND(1)*(MH-1))*2+2
1230 M(I,1)=0
1240 M(I,2)=M(I,2)-FN M(M(I,2)/4)*4
1250 H=INT(RND(1)*(MH-1))+2
1260 H1=H:V1=V
1270 SOUND 3000,5:SOUND 1000,1:SOUND 4000,3
1280 SCREEN 2:CLS:LINE (0,0)-(580,289),1,B:LINE (584,0)-(719,289),1,B:LINE (0,29
1)-(719,328),1,B:GOSUB 2140
```

```
1290 P1$=CHR$(64)+CHR$(4):P2$=CHR$(17)+CHR$(68):PAINT (2,303),P1$:PAINT(590,2),P
2$ :VIEW SCREEN(1,1)-(579,288)
1300 LOCATE 2,68:PRINT"***********":LOCATE 4,68:PRINT"***********":LOCATE 3,68:P
RINT" LOVE MAZE "
1310 DR$="      ":TIME$="00:00:00":GOTO 1530
1320 HZ=INT(MX/MH):VZ=INT(MY/MV):RZ=HZ/2:IF HZ>VZ THEN RZ=VZ/2
1330 CH=CH+1
1340 CLS :WINDOW SCREEN (0,0)-(840,480):VIEW SCREEN(1,1)-(579,288)
1350 PSET (1+HZ,1+VZ),1
1360 LINE- (1+HZ,MV*VZ+1),1
1370 FOR J=1 TO MV:FOR I=2 TO MH
1380 N=M(I,J):X=I*HZ+1:Y=J*VZ+1
1390 IF FN M(N/2)=0 THEN 1420
1400 PSET (X,Y),1
1410 LINE-(X-HZ,Y),1
1420 IF FN M(N/4)=0 THEN 1450
1430 PSET (X,Y),1
1440 LINE- (X,Y-VZ),1
1450 NEXT I,J
1460 X=INT(H*HZ-HZ/2)+1:Y=INT(V*VZ-VZ/2)+1
1470 CIRCLE (X,Y),RZ,1,,,29/45:PAINT (X,Y+RZ*29/45),P2$
1480 IF F=1 THEN LINE (X,Y)-(X,Y-RZ*2/3),1
1490 IF F=3 THEN LINE (X,Y)-(X,Y+RZ*2/3),1
1500 IF F=2 THEN LINE (X,Y)-(X+RZ,Y),1
1510 IF F=4 THEN LINE (X,Y)-(X-RZ,Y),1
1520 WINDOW SCREEN (0,0)-(719,347):RETURN
1530 FOR X=1 TO MH : FOR Y=1 TO MV
1540 M(X,Y)=M(X,Y)+M(X,Y)*16
1550 NEXT Y,X
1560 F=INT(RND(1)*4)+1
1570 ON F GOTO 1580,1590,1600,1610
1580 R=0:S=-1:GOTO 1620
1590 R=1:S=0:GOTO 1620
1600 R=0:S=1:GOTO 1620
1610 R=-1:S=0
1620 GOSUB 70
1630 LOCATE 6,68:PRINT "! ";TIME$;" ":K$=INKEY$:IF LEN(K$)<2 THEN 1630
1640 K=ASC(RIGHT$(K$,1))
1650  IF K=75 THEN 1710
1660  IF K=77 THEN 1730
1670  IF K=72 THEN 1790
1680  IF K=82 THEN 1900
1690  IF K=83 THEN 1920
1700 GOSUB 450:GOTO 1630
1710 F=F-1:IF F<1 THEN F=4
1720 GOTO 1740
1730 F=F+1:IF F>4 THEN F=1
1740 ON F GOTO 1750,1760,1770,1780
1750 R=0:S=-1:DR$="NORTH":GOTO 1870
1760 R=1:S=0:DR$="EAST ":GOTO 1870
1770 R=0:S=1:DR$="SOUTH":GOTO 1870
1780 R=-1:S=0:DR$="WEST ":GOTO 1870
1790 Z=M(H,V)
1800 T=Z*2^(F-1):T=FN M(T/128)
1810 IF T=0 THEN 1830
1820 GOSUB 450:GOTO 1630
1830 NM=NM+1:LOCATE 23,28:PRINT"LIFE : ";400-NM;" STEPS"
1840 IF NM<400 THEN W(NM)=F
1850 H=H+R:V=V+S
1860 IF V<2 THEN LOCATE 12,27:PRINT" E--X--I--T ":GOTO 1920
1870 GOSUB 70
1880 LOCATE 19,68:PRINT" Direction ":LOCATE 20,68:PRINT"   ";DR$;"   "
```

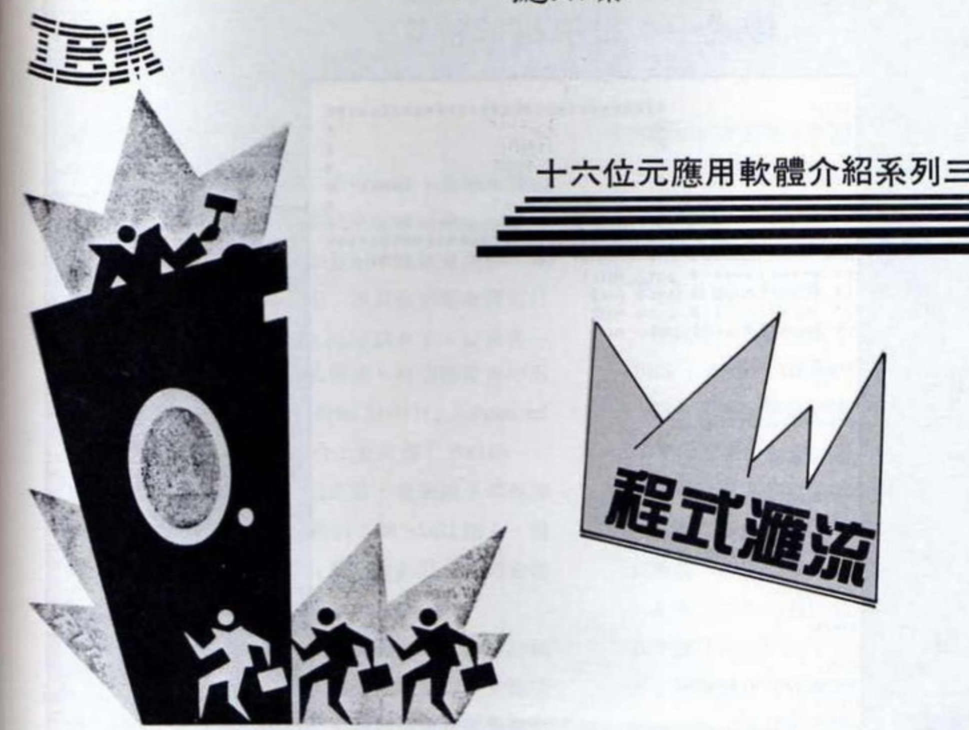
```
1890 GOTO 1630
1900 GOSUB 1320
1910 GOTO 1630
1920 LOCATE 22,3:PRINT SPC(76):LOCATE 23,3:PRINT SPC(76):LOCATE 22,24:PRINT"CONG
RATS, It TooK You ";NM;" Steps.":JY=27
1930 IF CH=1 THEN LOCATE 23,5:PRINT"(BUT You Cheated Once.)";:JY=45
1940 IF CH>1 THEN LOCATE 23,5:PRINT"(BUT You Cheated ";CH;" Times.)";:JY=45
1950 LOCATE 23,JY:PRINT"PRESS ANYKEY TO CONTINUE."
1960 PLAY"L8GGGDEEL4DL8BBAAL4G"
1970 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1970
1980 V=V1:H=H1:GOSUB 1320
1990 'X=INT(H*HZ-HZ/2)+1:Y=INT(V*VZ-VZ/2)+1
2000 WINDOW SCREEN (0,0)-(840,480)
2010 PSET (X,Y),1
2020 FOR N=1 TO NM
2030 IF N>400 THEN 2100
2040 F=W(N)
2050 IF F=1 THEN V=V-1
2060 IF F=2 THEN H=H+1
2070 IF F=3 THEN V=V+1
2080 IF F=4 THEN H=H-1
2090 LINE- (INT(H*HZ-HZ/2)+1,INT(V*VZ-VZ/2)+1),1,,&HFOFO
2100 NEXT N
2110 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 2110
2120 IF K=83 THEN LOCATE 19,25:PRINT" G A M E   O V E R ":GOTO 2370
2130 GOTO 2230
2140 AX=620:AY=100
2150 FOR T=0 TO 10 STEP .5:LINE (AX+T*2,AY+T)-(AX+T*2,AY-T),1:NEXT T:T=T-1:LINE
(AX+T*2,AY+T/2)-(AX+T*6,AY-T/2),1,BF:LOCATE 9,68:PRINT"( L E F T )"
2160 AX=680:AY=140
2170 FOR T=10 TO 0 STEP -.5:LINE (AX-T*2,AY+T)-(AX-T*2,AY-T),1:NEXT T:T=10:LINE
(AX-T*2,AY+T/2)-(AX-T*6,AY-T/2),1,BF:LOCATE 12,68:PRINT"(R I G H T)"
2180 AX=650:AY=168
2190 FOR T=0 TO 10:LINE (AX-T*1.5,AY+T)-(AX+T*1.5,AY+T),1:NEXT T:T=20:LINE (AX-T
/2,AY+T/2)-(AX+T/2,AY+T*2),1,BF:LOCATE 15,68:PRINT"( FORWARD )"
2200 LOCATE 16,68:PRINT"(INS->PEEP)":LOCATE 17,68:PRINT"(DEL->QUIT)"
2210 LOCATE 23,3:PRINT"Copyright 1987":LOCATE 23,58:PRINT"KingFormation CO.Ltd."

2220 RETURN
2230  DEFINT X,Y,C :CLS
2240 STP1=120+INT(SQR(PH*PV))*8:STP2=STP1
2250 RESTORE
2260  C=0:LINE -(0,0),C
2270  FOR I=1 TO STP2
2280  READ X,Y,P:A$=INKEY$:IF A$=CHR$(27) THEN STP2=360:GOTO 2250 ELSE IF A$<>""
 THEN 2380
2290       X=X*640/360
2300       Y=Y*320/240
2310       Y=366-Y :X=X+12
2320     IF P=13 THEN C=0 ELSE C=1
2330      LINE -(X,Y),C
2340 NEXT I
2350 LOCATE 3,4:PRINT"My Dear Hero !"
2360 LOCATE 4,4:PRINT"You Obtained";INT((STP1*100)/360);"% of My Love."
2370 FOR W=1 TO 1200:A$=INKEY$:IF A$<>"" THEN 2380 ELSE NEXT W
2380 CLEAR:GOTO 480
2390  DATA  51,100,13,79,103,12,104,92,12
2400  DATA  108,87,12,108,82,12,104,72,12
2410  DATA  88,57,12,93,75,13,93,78,12
2420  DATA  91,82,12,90,84,12,90,87,12
2430  DATA  89,90,12,89,94,12,90,93,12
2440  DATA  91,89,12,92,86,12,92,83,12
```

```
2450  DATA  94,77,12,93,75,13,96,80,12
2460  DATA  97,83,12,97,87,12,96,89,12
2470  DATA  92,92,12,89,94,12,93,89,12
2480  DATA  94,85,12,94,77,12,85,81,13
2490  DATA  85,83,12,86,84,12,86,82,12
2500  DATA  85,81,12,85,86,13,84,86,12
2510  DATA  83,88,12,85,86,12,67,54,13
2520  DATA  65,60,12,64,67,12,66,74,12
2530  DATA  67,74,12,66,67,12,66,60,12
2540  DATA  67,54,12,69,56,13,68,61,12
2550  DATA  67,67,12,68,70,12,71,73,12
2560  DATA  69,69,12,69,64,12,71,60,12
2570  DATA  69,56,12,71,60,13,74,64,12
2580  DATA  74,68,12,71,72,12,73,68,12
2590  DATA  73,64,12,70,61,12,70,63,13
2600  DATA  71,63,12,73,65,12,73,68,12
2610  DATA  71,69,12,70,69,12,69,68,12
2620  DATA  70,65,13,70,66,12,71,66,12
2630  DATA  71,65,12,70,65,12,64,87,13
2640  DATA  60,91,12,59,94,12,58,98,12
2650  DATA  60,100,12,59,97,12,62,92,12
2660  DATA  64,87,12,69,86,13,65,88,12
2670  DATA  63,93,12,62,100,12,65,98,12
2680  DATA  64,95,12,64,90,12,69,86,13
2690  DATA  70,91,12,68,95,12,65,98,12
2700  DATA  65,97,12,67,95,12,69,91,12
2710  DATA  69,86,12,65,88,13,66,88,12
2720  DATA  68,89,12,69,91,12,67,94,12
2730  DATA  65,94,12,64,93,12,65,90,13
2740  DATA  65,91,12,66,91,12,66,90,12
2750  DATA  65,90,12,61,101,13,50,104,12
2760  DATA  36,100,12,24,90,12,17,75,12
2770  DATA  16,61,12,25,43,12,44,33,12
2780  DATA  60,33,12,79,40,12,57,38,12
2790  DATA  41,45,12,24,62,12,17,75,12
2800  DATA  51,100,13,57,95,12,63,80,12
2810  DATA  62,72,12,58,78,12,62,65,12
2820  DATA  65,49,12,52,45,13,65,49,12
2830  DATA  88,65,12,87,50,12,79,40,12
2840  DATA  17,75,13,5,67,12,0,45,12
2850  DATA  4,23,12,25,11,12,58,17,12
2860  DATA  110,14,12,135,25,12,160,32,12
2870  DATA  164,40,12,162,44,12,155,46,12
2880  DATA  143,45,12,151,43,12,149,40,12
2890  DATA  125,48,12,118,55,12,119,51,13
2900  DATA  117,58,12,113,62,12,104,62,12
2910  DATA  115,61,13,115,67,12,111,71,12
2920  DATA  104,72,12,121,52,13,133,50,12
2930  DATA  145,51,12,131,56,13,145,51,12
2940  DATA  170,47,12,245,41,12,255,42,12
2950  DATA  262,46,12,271,58,12,282,81,12
2960  DATA  281,78,13,287,81,12,280,76,13
2970  DATA  285,74,12,288,75,12,278,73,13
2980  DATA  282,75,12,283,79,13,288,75,12
2990  DATA  293,74,12,301,77,12,299,76,13
3000  DATA  306,75,12,313,76,12,314,77,12
3010  DATA  313,78,12,309,78,12,309,77,12
3020  DATA  311,76,12,309,78,13,304,79,12
3030  DATA  300,81,12,295,79,12,302,80,13
3040  DATA  313,83,12,316,85,12,312,85,12
3050  DATA  311,84,12,311,83,12,313,83,12
3060  DATA  312,85,13,300,84,12,292,82,12
3070  DATA  300,84,13,305,88,12,306,90,12
3080  DATA  302,89,12,301,88,12,302,87,12
3090  DATA  305,88,12,302,89,13,289,85,12
3100  DATA  295,79,13,280,92,12,275,91,12
3110  DATA  244,68,12,251,64,13,244,68,12
3120  DATA  220,73,12,170,89,12,164,92,12
3130  DATA  157,92,12,220,73,13,243,73,12
3140  DATA  261,81,12,270,95,12,273,109,12
3150  DATA  270,125,12,259,143,12,244,160,12
3160  DATA  227,177,12,208,193,12,196,206,12
3170  DATA  214,202,13,198,210,12,189,213,12
3180  DATA  182,213,12,176,211,12,172,206,12
3190  DATA  170,199,12,172,190,12,182,167,12
3200  DATA  197,141,12,209,125,12,236,105,12
3210  DATA  180,122,13,185,126,12,187,137,12
3220  DATA  191,150,12,208,193,13,214,202,12
3230  DATA  222,216,12,228,223,12,234,226,12
3240  DATA  240,226,12,247,222,12,276,192,12
3250 DATA  305,164,12,318,155,12,330,150,12
3260 DATA  349,137,12,347,139,13,360,149,12
3270 DATA  360,140,12,357,129,12,353,123,12
3280 DATA  350,121,12,335,120,12,349,137,13
3290 DATA  339,123,12,324,110,12,322,111,12
3300 DATA  322,113,12,324,116,12,330,121,12
3310 DATA  341,126,12,337,124,13,338,127,12
3320 DATA  335,120,13,335,116,12,349,107,12
3330 DATA  348,106,12,340,110,12,324,110,12
3340 DATA  341,126,13,334,128,12,330,128,12
3350 DATA  325,126,12,320,123,12,316,122,12
3360 DATA  312,124,12,310,127,12,308,134,12
3370 DATA  305,140,12,290,150,12,275,159,12
3380 DATA  257,168,12,249,174,12,244,179,12
3390 DATA  293,148,13,289,142,12,285,142,12
3400 DATA  282,143,12,274,150,12,266,155,12
3410 DATA  241,163,12,248,205,13,247,194,12
3420 DATA  241,163,12,90,99,13,95,103,12
3430 DATA  94,100,13,98,114,12,105,128,12
3440 DATA  108,132,12,108,134,12,110,135,12
3450 DATA  111,134,12,108,132,12,105,128,13
3460 DATA  117,134,12,111,134,13,117,134,12
3470 DATA  131,130,12,143,122,12,99,95,13
3480 DATA  114,100,12,130,108,12,124,97,13
3490 DATA  130,104,12,137,115,12,143,122,12
3500 DATA  160,130,12,167,132,12,169,134,12
3510 DATA  171,133,12,171,131,12,167,132,12
3520 DATA  160,130,13,175,126,12,171,131,13
3530 DATA  175,126,12,181,120,12,186,110,12
3540 DATA  188,100,12,186,89,12,181,121,13
3550 DATA  190,121,12,200,118,12,210,112,12
3560 DATA  222,103,12,195,120,13,200,122,12
3570 DATA  183,122,13,190,125,12,207,127,12
3580 DATA  233,107,13,232,103,12,365,0,13
3590 END:'************************************
```



/ 西門孟



前言

從「精訊電腦」十二期開始，筆者挑選了一些讀者常用的軟體，爲您作一系列的介紹，如PC Paint Brush、Norton Utility Advanced Edition、Show Partner 等，再介紹下去仍是不勝枚舉，軟體的數量雖多，却不免良莠不齊，有些軟體功能十分龐大，但使用起來卻十分地不靈巧；有些功能甚至可能永遠都用不到，那些程式碼算是白白的佔用了你的記憶體了。

舉個例子來說，MicroPro公司出品的Wordstar算是文書處理軟體中的經典，許多公司聘請秘書就要求一定要能操作此軟體。但Wordstar 2000推出後，市場反應並不如預期的好，爲什麼呢？龐大的Wordstar 2000作業環境最好是在硬碟中使用，且售價又貴，正落入我前面所說的死胡同。所以市場逐漸被PE之類的軟體所蠶食，所幸的是，MicroPro準備推出WordStar 4.0版，其中有許多大家期待已久的功能，如Undo 可挽回剛剛才刪除的資料……等。

又如PC Tools這樣的檔案處理軟體也是同樣的發展，它由1.01版走到2.02版，前一陣子更推出PC Tools 3.0版，程式愈來愈龐大。但是在3.0版中，它將新增的功能分爲數個檔案，而不放在主檔案上，爲的也是怕主檔過於巨大而笨重，但還是有人留戀於輕巧的PC Tools 1.01 版。所以並不是任何軟體一有新的版本出現，你就要盲目的買來而置舊版於冷宮，比較明智的作法是在軟體的功能與自己的需要做個權衡。

在本期我將寫些示範程式，讓讀者能更有效的使用自己手上的軟體，希望讀者在詳讀本文之後，能對你在學習和應用上有更大的助益。



程式一：批次檔的程式

```
cls
echo          ##################################
echo          #                                #
echo          #         1.NI                   #
echo          #         2.BEEP                 #
echo          #         3.VL (volumn label)    #
echo          #         4.quit                 #
echo          #                                #
echo          ##################################
ask "     press the number you want : ",1234
if errorlevel 4 goto quit
if errorlevel 3 goto nu3
if errorlevel 2 goto nu2
if errorlevel 1 goto nu1

:nu3

cls
echo Executing VL
vl
goto end

:nu2

cls
echo Executing BEEP
beep
goto end

:nu1

cls
echo Executing NI
ni
goto end

:end
goto start

:quit
```

程式二：PC Paint Brush的範例

```
10   '     Programmed by Monte Singman
20   '
30   DEFDBL A
40   KEY OFF:SCREEN 2
50   '
60   '     Drawing a block
70   '
80   LINE (0,0)-(47,30),1,BF
90   '
100  '     Now , Find out the array size you need
110  '
120  LX=0 : LY=0
130  RX=47 : RY=30
140  GOSUB 230
150  DIM ARRAY(SIZE)
160  GET (0,0)-(47,30),ARRAY
170  PUT (0,0),ARRAY,XOR
180  FOR I=0 TO 600 STEP 8
190    PUT(I,100),ARRAY,PSET ::::::
200    PUT(I,100),ARRAY,XOR
210  NEXT I
220  END
230  '    Subroutine of counting array size
240  '      Important variable :(LX,LY)-----Upper left location
250  '                          (RX,RY)------Lower roght location
260  '                          SIZE=Array size you need
270  X=RX-LX+1:Y=RY-LY+1
280  TEMP=INT((X+7)/8):SIZE=4+(TEMP*Y)
290  RETURN
```

目錄的製作

各位讀者中若有APPLE Ⅱ的玩家，應該知道若要在磁片中寫個Hello的程式來當做目錄並不是一件難事。但在PC上為何少見呢？原因有很多。在PC上不論是用Basic、C 或其他語言來撰寫目錄的程式目，其難度都比Apple高多了，以致於一般的使用者都寫不出這類的程式。在這裡筆者不用任何語言來寫，而是用Norton Utility Advanced Edition中的ASK命令配合上批次檔（Batch File）來執行。在看批次檔之前，我先給予那些想用Basic做目錄的人一點指引：用Shell指令，但在進入Basic時，Memory要先分派好，否則會當機！

程式一是一個簡單的批次檔，記得在執行此功能時，磁片內要有ASK 檔才能使用。執行批次檔後可按1、2、3或4選擇，若想把這程式改為你自己要用的，那也不難，只要把NI 、BEEP 、VL 等名稱改為你自己想執行的檔案即可。本程式可以儘量的改為你需要的樣子，但別破壞程式的流程，亦可以增加或減少更多的檔案，但請三思而後行（ASK 的詳細使用，請參閱「精訊電腦」十三期一二四頁）。

現在你已有了一個屬於自己的目錄，可把一些較小的遊戲檔案寫入，再把該批次檔名稱訂為Autoexec.Bat ，如此用起來是不是舒服多了！還有更多的方法等你發掘……。

PC Paint Brush HBasic和中文Basic的進一步說明

自從介紹了PC Paint Brush之後，收到了許多讀者的來信及電話，在此除了感謝讀者支持我的文章外，將在本文作更深入的說明。

首先要先澄清許多使用者的疑問。有的人說他的程式無法正常執行？我已在文章中提到過，要用HBasic 才能在單色顯示卡上繪圖，也只有HBasic及一些中文系統的Basic才能直接使用繪圖指令，有的人却用Basica或GW Basic 等其他的Basic來繪圖，結果程式碰到繪圖的指令就跳出來了。HBasic有兩種，一種要有Basic ROM ，另一種則否。後者包括了下列檔案：HGC．EXE 、HBS．EXE、HBAS．EXE及BASICA檔。

這些基本的疑點澄清了之後，在「精訊電腦」十二期卅三頁的三個示範程式執行起來便沒問題了，而且只要將這些程式稍作修改就可做為你的副程式。將程式變成副程式，首先要將程式中的常數改寫為變數，檔案的變數名稱必須是PFN$。

在程式二我不再對圖形存取檔案多作文章，你只要弄懂了十二期的三個程式，那你的疑問就不會太多了。程式二是在圖形頁產生一個塗滿色的方塊，將其擷取下來後，再讓它在螢幕上滑動，這是相當簡單的動作，但為了讓初學者更進一步了解，我在程式內加了大量的註解。

副程式是計算儲放圖形所需陣列的大小，傳回值Size 是陣列的大小，但陣列要宣告為雙精確度才行，在190行末有許多冒號，別納悶！那是延遲用的，若用For…Next的迴圈太費時，因此要節省時間時，不妨用這方法。

有的人想效法「血型占星術」的精神，在倚天中文的模式下顯示美麗的圖案。若是你用了反壓縮PC Paint Brush程式，可用HBasic 寫下這兩行指令：

```
10 DEF SEG=&hB000
20 BLOAD "***.PIC",0
```

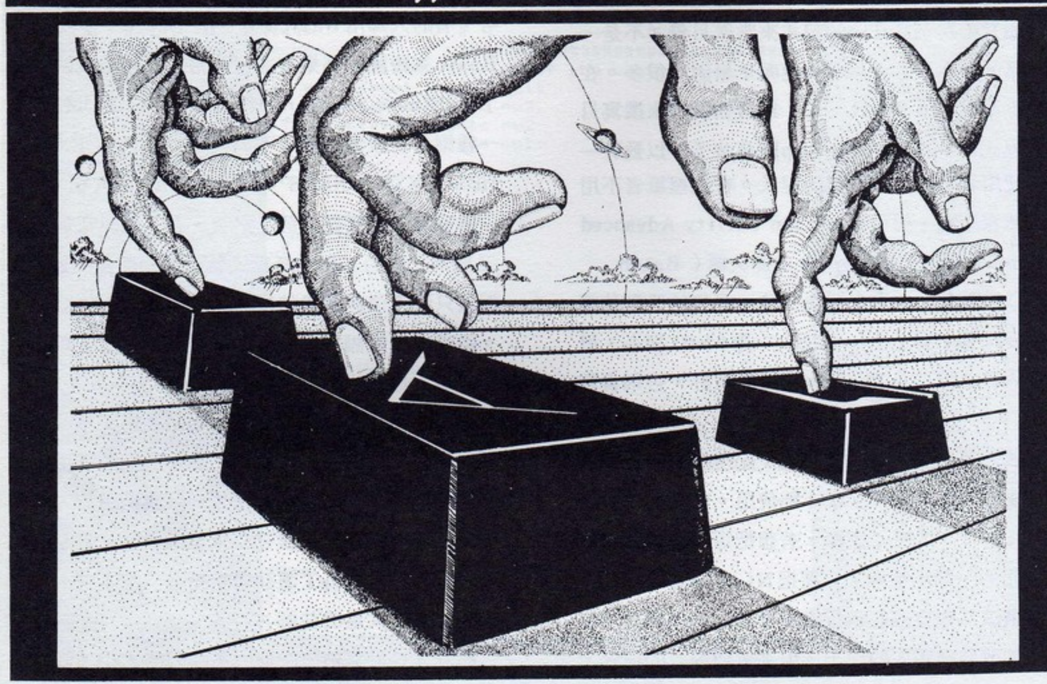
再用程式二的方式抓下一塊圖（不論多大都可，但在倚天的Basic下螢幕寬只有639點，所以別擷取超過！），存入磁碟檔案中，離開Basic，以後要在倚天中文下顯示圖案時，就再把該檔案圖型讀回

<下轉116頁>

/孟蕾譯

IBM

Master Type 的指上神功



第一章 一般指令

歡迎使用IBM 公司出品的新進階Master Type，這是一份教授打字課程的遊戲，在遊戲中所有的數字、單字、字母、符號都是要摧毀你的太空船的敵人，所幸在這場戰爭中你可以從Master Type獲得幫助。

(一)所需配備

使用這份遊戲程式你必須準備：

(1)IBM PC／XT，128 K以上。

(2)一部磁碟機。

(3)一台單色或彩色監視器。

(4)一片IBM或相容的彩色繪圖板。

(5)PC DOS 2.0 以上的版本。

(6)一片已格式化的磁片，用來儲存你的課程。

(二)將DOS載入磁片

Master Type並無開機的程式，爲使用方便您可將DOS 載入磁片。請使用下列程序：

(1)用PC DOS 起動後，連按兩次 ENTER 鍵則會出現系統提示號A＞。

(2)拿出DOS磁片並將Master Type 插入A磁碟機。如果你有兩部磁碟機則將DOS 磁片插入B磁碟機。

(3)鍵入“INSTALL”並按下 ENTER 鍵，照著螢幕上所出現的指令做。如果你只有一部磁碟機

，出現A＞時放入Master Type 磁片，出現系統提示號B＞時換插DOS磁片。

IBM PC／XT 的使用者請注意：Master Type 程式可以拷貝到硬磁碟上，只要將磁片放在A磁碟機中，使用COPY ＊.＊ C：命令，就能把所有的檔案拷貝到硬磁碟。我們並建議您，爲了易於管理可將Master Type 放入子目錄中，如果把Master Type 存入硬碟中就不必將DOS 載入原始的程式磁片中。

(三)爲程式製作備份

Master Type 沒有被保護，可利用DOS 中的DISKCOPY 來製做備份。若只有一部磁碟機則鍵入DISKCOPY A：，若有兩部則鍵入DISKCOPY A：B：。

(四)載入程式

注意！在載入Master Type之前，DOS 必須已存在磁片上。因爲DOS 在磁片上，Master Type磁片才能自動載入。否則，就得依照下列步驟：

⑴起動PC DOS磁片，連按兩次 ENTER 後出現A＞。

⑵拿出DOS磁片。

⑶鍵入"MT"而後按下 ENTER 。

當你看見螢幕出現標題時，按下任何一個鍵便可開始這份程式。在主目錄中有兩個選擇項：

⑴The Training Ground 。

⑵The Master Type Game 。

假如你對於打字是個初學者或者根本是個門外漢，先利用Training Ground 磨練一番，然後在玩Master Type 遊戲。但是，要到什麼程度才能玩Master Type 呢？在本文的Training Ground 一章中會告訴您。

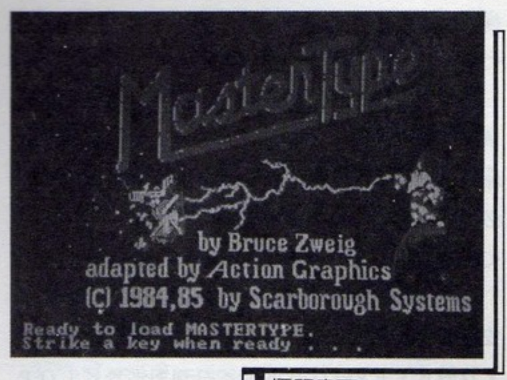
不論您要選擇Master Type或Training Ground，在此之前，我們建議你先閱讀下一章，看看我們要教您哪些打字課程。

第二章 Master Type課程介紹

不論您是個初學者或是個有經驗的打字員，您都應該要知道這份新進階MasterType 課程對您的實用性。這份課程是Training Ground 和Master Type Game 的重心所在，它控制了遊戲和練習的難易程度以及打字時手指的運用。

如果在主目錄中你選擇了The Master Type Game，那麼，按下 ENTER 鍵就開始這項遊戲了。首先會看到一份目錄：

1－3	HOME ROW
4－5	QWERTY ROW
6－8	QWERTY & BOTTOM ROWS
9－13	WORDS USING ALL LETTERS
14－17	NUMBERS AND SYMBOLS
18	BASIC PROGRAMMING LANGUAGE



標題畫面。



這是課程目錄，數字代表課程的課數，在數字後面所列的是簡要的課程說明。底下我們將較詳細的爲您介紹課程內容：

<第一課>

ASDFGHJKL 及；是打字課程中所稱的基本列，把左手的小指、無名指、中指、食指依序放在ASDF鍵上，右手也同樣的依序放在；LKJ四個鍵上，大姆指用來按底下的空白鍵（依個人習慣不同，左手或右手的大姆指皆可以）。這些鍵是所有打字的基礎，務必練習到眼睛不必看鍵盤就能正確的按下所要鍵入的字。

<第二課>

練習用基本列上的字元打出一到三個字元長的單字，這些字也包括了；G和H。右手食指由J向左移可按到H鍵；左手食指由F向右移可按到G。必須注意一點是雙手食指在移動至H或G，按下鍵盤後即應放回原來的位置。

<第三課>

練習利用基本列上的字元打出四到七個字元長的單字。這是最後一課完全只利用基本列上的字母做練習，因此，這是一個練習打字速度的好機會，務必做到打字時不要注視著鍵盤。

<第四課>

QWERTYUIOP 是最上面一列的字元。手指的安排對應於基本列手指的安排——A對Q，S對W，D對E，F對T，JKL；分別對應於UIOP。在這一課裡，您必須練習將手指由基本列移到最上面一列打字。

<第五課>

練習由基本列和最上面一列所構成長度較短的單字。要記得每一次伸出手指後，都必須再放回到基本列。

<第六課>

練習由基本列和最上面一列所構成的較難的單字。在本課最後用到了一些在底列的字母。

<第七課>

ZXCVBNM，．／是在底列的字元。這些字母手指的安排同樣是對應於基本列。ASDF對應於ZXCV，F對B，J對N和M，K對，，L對．，還有；對應於／。您應該練習將手指在基本列和底列間移動打字。

<第八課>

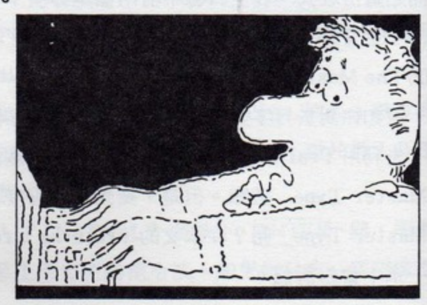
除了數字外的打字練習。這一課包括了鍵盤上所有字母的練習，結束了這一課，您可以準備成爲一個眞正的打字員了。

<第九課>

利用所有字母所構成的三到四個字元長的單字作打字練習。記得以穩定的速度打字，而且每打出一個字母，手指就應回到基本列。

<第十課>

利用所有字母所構成的五個字元長的單字作打字練習。



<第十一課>

五到六個字元長的單字的打字練習。

<第十二課>

六到七個字元長的單字的打字練習。

<第十三課>

八到九個字元長的單字的打字練習。這是最後一個完全只用文字做練習。這些較長的字可能比較困難，所以一開始必須花些時間練習，然後漸漸的加快速度。

<第十四課>

１２３４５６７８９０是數字列上的字元。手指的運用對應於基本列手指的運用。ＡＳＤ對應於１２３，Ｆ對４５，Ｊ對６７，ＫＬ；對８９０。

<第十五課>

三到五位數的數字練習。

<第十六課>

按轉換鍵（Shift）出現的符號、數字和文字的練習。

<第十七課>

較難的數字和各種符號的練習。

<第十八課>

IBM DOS和BASIC 程式語言的用字練習。

如您所見，本課程安排緊密且環環相扣，一開始是有規則的練習鍵盤上的字母，再來則是數字和特殊符號，最後一課是爲想要加强BASIC和DOS打字技巧的程式員所設計的。

請注意在Training Ground的選擇項Timed Finger Practice和Word and Sentence Practice中，有些課是不同的。譬如在前者的16、17課，著重在縮寫、小數及標點的練習。在後者的14到17 課包括了實際句子的練習而不是數字的練習，因爲實際上的句子中很少出現數字字串。



這份課程指南對於Master Type Game和Training Ground中的Timed Finger Practice及Word and Sentence Practice 是十分重要的。參考這份指南經常可決定在戰爭遊戲中下一個要解決的問題。

第三章 進入Training Ground

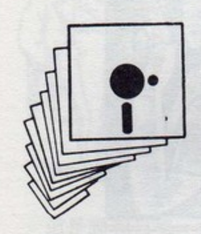
Training Ground 集中在幾個練習要點：手指和鍵的對應；學習穩定、平滑、有節奏的打字和完整的句子；並測驗打字技巧及對每一個鍵的反應。

假如你是一個初學者，那麼Training Ground是專爲你而設計的，即使你從未使用過鍵盤，也能很快的運用自如。你將會對你自己穩定而快速的進步感到驚喜，從認識鍵盤的位置、手指的運用到有節奏的打字，這些都是成爲一個好的打字員的必經過程。Training Ground 同時也爲你在Master Type的戰爭做了準備。

詳細閱讀底下對於Training Ground 四個選擇項的說明，再參考本章末對於這些項目的使用建議後，再決定你將如何使用它。

Training Ground的目錄如下：

1. Master Type Fingering Chart
2. Timed Finger Practice
3. Word and Sentence Practice
4. Training Ground Skill Test



在主目錄中按下H，你便可在螢幕上看到四個選擇項的輔助說明；按 F2 可使螢幕上的輔助說明向前捲一頁；按 F1 則向後捲一頁；按 ESC 可回到主目錄。即使你已經進入上面所提的四個選擇項，只要按下 F2 也可以看到這份輔助說明。

選擇時，只要鍵入螢幕中該項前面所列的號碼即可，按 ESC 可回到主目錄。

現在讓我們來看看對這些項目的簡短說明：

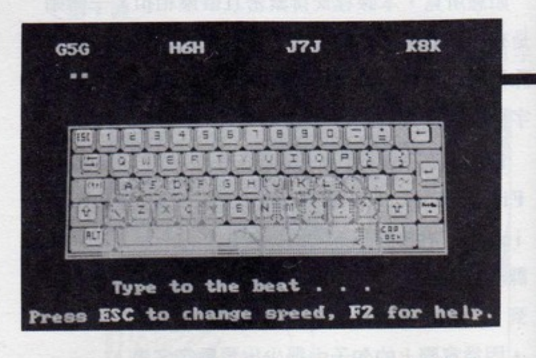
(1) Master Type Fingering Chart

當您選擇此項時，畫面是一個鍵盤，並且有一雙手放在鍵盤上，每個手指都放在正確的位置，手指放在基本列上，左手負責ＡＳＤＦ鍵，右手負責ＪＫＬ；鍵。在你把手指放在正確的位置後，按下任何鍵，試著依照螢幕上所教的按下正確的鍵，不要用錯手指，且要記住，一個好的打字員是不需要注視鍵盤，而且在每按下一個鍵後，手指都會放回基本列上。

注意：指法圖只包括二十六個英文字母、數字及平常使用的標點，如逗號、句號、分號，按下轉換鍵（ Shift ）所出現的特殊符號、數字鍵上的符號及一些很少使用的符號如｛ ｝、〔 〕、＼（反斜線），都未個別列出（所有轉換的鍵都比照小寫時之指法）。在MasterType Game 中會特別練習轉換鍵。

(2) Timed Finger Practice

Timed Finger Practice 是要訓練你以穩定有節奏的速度打字。如果你是一個普通程度的打字員，一開始，你可能覺得這個選擇項對你一點用也沒有。譬如，它讓你每分鐘打五十個字，很可能你的速度每分鐘可打五十個以上的字，只是較難的字速度會慢些，因此你可以選擇特別課程中的字來練習，但必須用同樣的速度打每一個字，你便可了解其中的困難所在。所以，一開始你最好把速度選擇在自己打字速度的一半，並練習一些初淺的課程。在您捉住訣竅後就可以漸漸的練習較難的課程，如此勤



動動手指練習上方出現的字母。



勉的練習下去，就可以達到穩定的打字速度，即使是一些公認的難字，也不會影響速度。

當你進入Timed Finger Practice 後，還需要在一到十八課中選擇一課，或者也可選你在Master-Type Game 中自己建立的課程，但請記得在選擇前先參考第二章的課程介紹。選擇了課程後按下 ENTER 你會看到有關這一課的若干說明，按下 ENTER 繼續課程，否則按 ESC 回到課程選擇目錄，重新選擇。

接著出現的是速度的選擇，畫面上會顯示游標沿著所需打出的字移動的速度，若想減速則按1，想要加速就按2，確定後按 ENTER 。第一次，你先花一點時間看看游標沿著那些要打出的字移動，當你捉住那份節奏時，試著跟著此節奏打字，按對了會有嗶嗶聲。

假如你認為速度不合適，可以按 ESC 改變速度。如果你想要換另一課，按下 ESC 再按 F1 就可回到課程目錄了。

在這個項目中不必急著改正錯誤，或擔心錯了多少字。這個練習的重點是要增加您打字時的節奏感，並帶領著您由慢速的練習中，逐漸進步為完美快速的打字員。

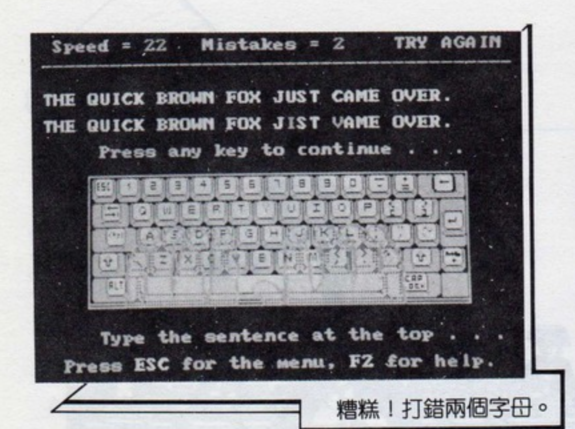
(3) Word and Sentence Practice

這是你第一次眞正的打字。一串單字或句子等著你去練習，沒有時間的限制，直到你打完為止；意即時間從你按下第一個鍵後開始計算，直到你按下最後一個鍵。在你打完一行後，錯誤會顯示出來，你必須先改正這一行的錯誤才能繼續打下一行。當你看到游標或是自己已準備好時就可以開始打字，最好能儘快地打出螢幕上所顯現的字。

從一到十七課中選出一課。記住！第十四到十七課是句子練習的特別課程，無法在別的選擇項中獲得練習，你可以經由Master Type Game 建立自己的課程並在這個項目中使用。

如果你曾經儲存課程在別的磁片上，將這張磁片放入磁碟機，同時鍵入你存入時的名字。

每完成一個句子，螢幕上就會顯示你的速度是每分鐘多少個字（尚未修正錯誤時），同時也會顯示打錯的數目。如果沒有改正錯誤將無法往下練習，所以不要貪快，把速度調整適當。如果你想換一課就按 ESC 然後按3就可選擇課程。



糟糕！打錯兩個字母。



；在閃動，快按鍵！

每分鐘多少個字的打字速度是這樣計算的：首先將觸打鍵盤的次數除以五（每個字的平均長度），再將打字所花的秒數除以六十，最後把計算結果用前項除以後項就是每分鐘的打字速度。

改正錯誤的時間另計，因此不會影響速度計算。底下是一個計算例子：

$$\frac{27\text{（次觸鍵）}\div 5}{18\text{（秒）}\div 60} = 18\text{ WPM（字數／分鐘）}$$

這個項目中的速度記錄可能比你實際的速度要快一些，因爲每一次打字都不超過四十個字母，而且時間是在你按下第一個鍵後才開始計時。

(4) Training Ground Skill Test

這個項目的重點是不必看你的手，或是思考該用哪一隻指頭，就能對鍵盤有直覺的反應，可測驗你對鍵盤位置的正確反應和速度。

在這個項目中，所有的符號會在兩個男巫頭上繞圈子，二個男巫分別表示左右手，這些符號一旦進入位置後不是閃爍就是移開，如果閃爍，你就要儘快的按下那個鍵，按對了，它就會被打敗；如果沒有按或按錯了，就會在失誤項中記分。

選擇了 Skill Test 後，有六個選擇項：

1. Home Row Only：基本列的符號練習
2. Home Row and Top Row：包括基本列和上一列的符號。
3. Home Row and Bottom Row：基本列和底列的符號。
4. Home Row and Number Row：基本列和數字列的練習。
5. Letters and Punctuation： 文字和標點的練習。
6. All Characters：所有字元的練習。

選擇你已經熟悉的項目來測驗自己。選擇了課程後，再選擇一個適合自己的速度，按[1]可減速，按[2]可加速，然後按 [ENTER] 開始測驗。

按下第一個鍵後就開始記分，在 Skill Test 結束後，會有一份資料告訴你總共按了多少字母、按錯多少鍵、沒有按下的字鍵。

如果這份測驗沒有挑戰性，你就會漫不經心慢慢的玩，所以不妨把速度定快一點並選擇較難的課程來玩。按下 [ESC] 就會出現選擇速度的畫面，如果要改換 Skill Test 中別的項目就按 [F1] ，或者再按一次 [ESC] 就可回到 Training Ground 的主



目錄。

按鍵速度愈快，點數愈高。當你失誤時就會扣除若干點數，底下的表是記分法：

速度（字／分）	正確觸擊	錯誤觸擊	沒有觸擊
5	100	− 50	− 100
6	120	− 60	− 120
8	140	− 70	− 140
10	160	− 80	− 160
12	180	− 90	− 180
16	260	− 130	− 260
20	400	− 200	− 400
25	500	− 250	− 500
30	700	− 350	− 700
40	1000	− 500	− 1000
50	1200	− 600	− 1200
70	1500	− 750	− 1500

底下是對於不同程度的使用者，在選擇課程項目時的一些參考建議：

(1)打字初學者：從Training Ground的Finger Chart項目開始，當你對基本列的鍵熟悉後，再選擇Word and Sentence 中一到三課來練習，完全掌握了基本列後，用Skill Test 中基本列的測驗來測驗自己。當你能快速打字且獲得高分後，就可進行最後一項測驗Master Type Game。

(2)中等程度者：大部分的打字員都有其優點和弱點，在Training Ground Skill Test 中可以針對你的弱點作練習。選擇所有字母的混合練習，並把速度定爲你打字速度的一半，譬如速度爲每分鐘五十字的人就定速度爲每分鐘二十五字。如果你需要測量你的打字速度，請選擇Word and Sentence Practice 測量，但是請記得在測量時每犯一個錯，就該減去每分鐘五個字的速度。如果你十分熟悉鍵盤，那麼應該可以輕鬆應付Skill Test 中只有你的打字速度一半的測驗，如果不能應付，就可以發現自己的弱點在哪些鍵上，並查看課程目錄，找出你的弱點可在哪一課中獲得練習，然後分別在Timed Finger Practice、Word and Sentence及MasterType Game 中練習。





快打出四方的字，不要放過它們。

⑶有經驗的打字員：你可能已熟悉整個鍵盤，而且應該從Master Type Game 中的最後幾課開始，如果你想加强幾個困難的鍵，請回到Training Ground 加强練習。對於一個富於經驗的打字員我們有一個很特別的挑戰：在Timed Finger Practice 中把速度調快，看看您是否眞的已沒有任何弱點了。

⑷想玩遊戲的人：Master Type是爲你而準備的，你也可以在Skill Test 項目中把速度加快，快速的Skill Test 是很有趣的。

Master Type和Training Ground 能夠適合所有類型和速度的打字員。使用他們可以使您很快地熟悉打字世界。

第四章 進入Master Type遊戲項目

(一)遊戲目錄

在你選擇了課程的代表號碼後，會出現說明畫面簡介課程內容，當你按下 ENTER 你會看到一份遊戲目錄，有五個選擇項：

⑴按 ENTER 開始遊戲。

⑵按B是爲初學者所設計的型態，每一個字都只有一個字母，在字與字間不需要按空白鍵。這個選擇對第一課特別有用，因爲第一課只有單一一個字母，且必須在每次玩之前都按B，否則它會回到正常的狀態。

⑶按C可轉換目錄，這些目錄包括可改變速度、課程、聲音等，我們在後面第三節會較詳細的介紹。

⑷按D會看到一個短的示範程式。

⑸按 ESC 可回到主目錄。你可以選擇Training Ground 或經由Master Type 建立自己的課程。任何時候要結束遊戲只要按 ESC 即可。



東南邊的防護層被摧毀了！

(二)遊戲規則

Master Type 遊戲要點是防止敵人摧毀你的太空船。許多的單字、字母、標點、符號會出現在螢幕的四個角落，而這些字母、符號會發射飛彈、殺手衛星、火球企圖毀滅太空船。你必須在飛彈擊中太空船之前快速鍵入出現在四個角落的字。如果你正確的鍵入，你便可爆破那些字，否則飛彈會繼續前進。

在飛彈擊中太空船前，必須先破壞太空船四邊的防護層，一旦防護層被破壞，飛彈就可以直接射擊太空船，使你在這場戰役中落敗。

底下是一些遊戲規則和建議：

(1)你可以依任何順序鍵入出現在四角的字元，但是我們建議最好是先鍵入最先威脅到太空船的一邊，也就是最靠近的那一個。另外，你也可以先鍵入那些剛剛發射出來的飛彈，如果字元又在飛彈之旁這樣飛彈爆炸時，也會引起字元的毀滅，可以多得一些額外的分數。

(2)如果你沒有選擇Ⓑ狀態，在鍵入每一個字後必須按空白鍵，表示你已完成。

(3)如果你鍵入了錯誤的字元，按下空白鍵就可以重來一次，或是利用退位鍵修改亦可。退位鍵的位置在鍵盤上數字列的最右邊。

(4)你必須很快的鍵入出現在四角的字，否則他們會繼續對你的攻擊。

(5)爲了要增加積分，你可以選擇更快的速度或改換較難的課程，要改變速度或課程可以利用變更選擇目錄的第3選擇項。（見下一章）

(6)在每一波的攻擊之後，本程式會根據你在這一波攻擊中打字的速度而調整下一波攻擊時的速度。如果你能適應第一波攻擊時的速度，但是在後一波的攻擊中卻失敗了，那麼不要接受本程式所建議的速度，或者在第一波攻擊中以較平緩的速度打字，使得後面三波的飛彈攻擊速度能夠慢一些。記住！如果太空船在最後一波戰鬥中陣亡，你可以按Ⓡ重新玩最後一波戰鬥。

(7)手指不要離開基本列上。在每一次出擊之前，手指都應由基本列開始，左手是ASDF，右手是JKL；。

(8)用正確的手指觸鍵。爲了達到敏捷快速，你不只是要按對鍵，同時要用正確的手指觸鍵。

(9)使防護層發揮最大的效用。每一邊的防護層可以抵擋一次的飛彈攻擊以保衛太空船的安全，因此你可能只損失一、二個防護層就可通過較困難的課程。



眞沒面子，被"字"打敗了！

(三)變更選擇目錄

變更選擇目錄是遊戲目錄中的一個選擇項。在遊戲目錄中按Ⓒ即可進入，共有八個選擇項：

(1)To turn beginner mode off (or on)
這個選擇項可以選擇Ⓑ狀態或取消Ⓑ狀態，就是當Ⓑ狀態取消時按①可以回復，反之亦同。在遊戲目錄中按Ⓑ同樣可打開Ⓑ狀態。

(2)To reduce speed goal
如果你覺得飛彈速度太快，可以按②降低速度。

(3)To increase speed goal
如果覺得飛彈速度太慢缺乏挑戰性，可以按③增加速度，每按一次加速10％。

(4)To change lesson or end game
當你按了④之後，若要選另一課練習則按Ⓒ，此時會出現課程目錄。若要回到主目錄則按 ESC ，回到主目錄後你可以選擇Training Ground或按 ESC 回到DOS中。

(5)To switch to Commander (or Cadet)mode
這項遊戲一開始是設定在Commander狀態，在此狀態下，你所鍵入的字會出現在太空船的中心。Cadet 狀態下，鍵入的字不會出現，你就無法及時更正錯誤所在。因爲這是一項新的挑戰，所以在Cadet狀態下可得較高的分數。

(6)To turn sound off (or on)
你可以打開或關閉遊戲時的聲音。

(7)To change case to upper / lower
這個選擇項可將四角出現的字母由全部是大寫或小寫轉變爲兼有大小寫的字母，讓你使用 SHIFT 鍵練習大寫字母的出現。

(8)For an unattended demo
選擇8則會出現一個短的範例，這個選擇項和遊戲目錄中按D有相同的結果。範例結束後，按任何鍵二次就可回到遊戲目錄。

(四)建立自己的課程

MasterType鼓勵您建立自己所需的課程。家長和老師們發現，建立自己的課程對於各年級的學生在拼字上有很大的幫助，成人也可依自己的興趣，建立一份屬於自己。

要建立課程必須按 ESC 回到主目錄，而後選擇2：MasterType Game，螢幕會出現"Press ENTER to start game"或"Press M to make your own lesson"時，按M進入建立課程單元，此後建立課程的各項程序和指令會出現在螢幕上。以下是如何建立課程的簡要說明：

(1)當程式要求你爲課程命名時，字名不能超過八個字母。命名時最好取和課程內容有關的名字，譬如某課是爲Linda所設計則命名爲Linda。鍵入課程名稱後按下 ENTER 鍵。

(2)程式會要求你輸入一些文字說明，你可以鍵入簡短的說明文句，每行不超過四十個字母，最多十行，在每一行輸入完畢後按 ENTER 或空白鍵。如果說明不到十行，則在最後一行結束時多按幾次 ENTER 。

(3)下一步驟是鍵入這一課你要使用的單字，Master Type 是用空白來分隔每一個字，所以字母中間不能插有空白。每一課可以鍵入四十個字元。

(4)在你鍵入每一個單字後按一次 ENTER ，按 ENTER 前可以用退位鍵更正錯誤，如果已經按了 ENTER 則等到儲存前再更正。

(5)第四十個字鍵入完畢按 ENTER ，程式會問你有沒有要修改的字？如果有，依照螢幕指示進行更正。在所有的錯誤都改完後，按O然後按 ENTER ，課程就可以被存在Master Type或你自己的磁片裡，照著螢幕上的指示即可完成。

要玩自己建立的課程必須先看課程目錄，如果你正在遊戲當中,按 ESC 然後按 ENTER ，在課程目錄中鍵入課程名稱然後按 ENTER 即可。如果自己建的課程不在同一片磁片上，鍵入名稱後，把課程所在的磁片插入現用磁碟機再按下 ENTER 。若有兩部磁碟機可在課程名稱前指定磁碟機。

編按：本文除了詳盡介紹Master Type 打字程式外，亦將如何用 DOS 開機、將程式 Install 至硬式磁碟機和做磁片備份等程序列出，以饗電腦之初學者。

<上接105頁>

，並放到螢幕上。做完這些，你會很有成就感的。

後記

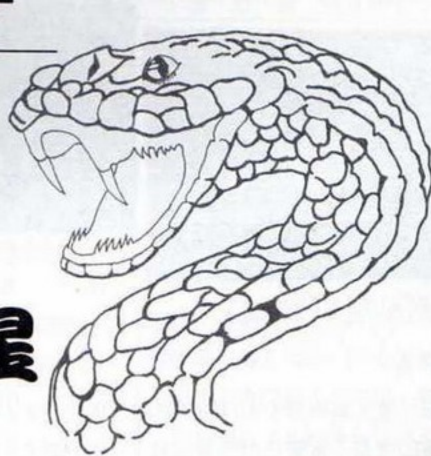
本文儘可能以較淺顯的方式來表達並鼓勵讀者設計一些幫助自己的東西，使得操作更愉快。總之，最好是自己想出方法，並與別人分享成果，若實在無法突破，請來信切磋。

/ 徐政棠



喇嘛和考古學家大打出手 全爲了一顆巨大的寶石——





天蛇星

一、前言

「天蛇星」（Serpent's Star）是Ultra 公司所推出的第二個軟體，也是最後一個作品（因其公司已關門大吉），其畫面和指令均比上期介紹的「太陽神面具」（Mask of Sun ）爲佳。

「天蛇星」這個程式中似乎有一個小臭蟲，使得遊戲進行到一半時會遭受阻礙，無法完成任務。另外，筆者目前仍然找不全這套軟體的原文說明書，以致無法知道故事中所提到十卷卷軸的內容，若有讀者願意提供資料，敝人不勝感激！

二、故事

「天蛇星」這個奇怪的字眼，只有在古代的卷軸上才能夠看到，因此眞正知道它存在的人，可謂少之又少。就是到目前爲止，麥克・史迪也只知道在拉薩古廟中，有十三卷卷軸記載著關於天蛇星的消息。這條線索對一個考古學者而言，實在具有無限的吸引力，更何況牽涉到



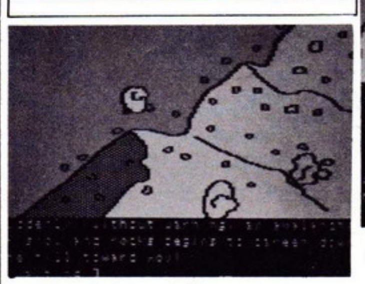
△旅店內的客人，他們可提供必要的幫助。



△狼！快射死它！

那一枚神秘的巨大寶石！在經過一番周詳的計畫之後，麥克順利的進入了古廟的卷軸室，取走了十卷羊皮卷軸，但其餘三卷却不知去向。

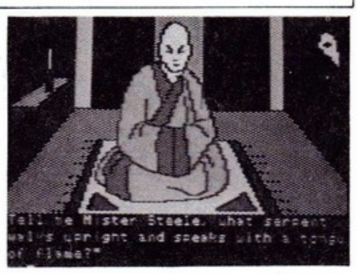
*麥克的行動使得看守古廟的喇嘛*大爲震怒，於是展開一場追殺，但足智多謀的麥克順利地逃了出來，繼續找尋失落的三卷羊皮卷軸……。



△雪崩的山路，小心！



△一度消失的古廟再度出現了。



△你必須回答三個謎語才能通過住持的考驗。

三、解答

將磁片放入磁碟機中，打開主機及螢幕的電源。當螢幕上出現標題畫面時，按下 Ⓢ 鍵即可進入遊戲。

①當你逃離警衞的追捕後，會看到路上有一支商隊，走向商隊。

②商隊的領隊會在半路上過來向你兜售物品，由於你的手頭還很充裕，所以先買一匹馬代步（ Buy Horse),然後再買下鞍袋（ Buy Saddlebag ），把鞍袋放在馬背上（ Put Saddlebag on Horse）；買下帳蓬（ Buy Tent ），把帳蓬放入鞍袋（ Put Tent in Saddlebag ）；買下奶油（ Buy Butter）、茶（ Buy Tea ）及 Tsampa （ Buy Tsampa ）。

③把馬拴好（ Tie Horse ），進入小屋（ Enter ）。

④坐在探險家旁邊（ Sit with Explorer ），買一杯酒（Buy Drink ），請對方飲用（ Offer Drink ），探險家喝了之後，請他給你一點指示（ Ask for Help ），他會告訴你這附近有狼，小心點。再買一杯酒送他（ Buy Drink, Offer Drink ），並再度要求幫助（ Ask for Help ），探險家會送你一盞油燈及燃料。站起來（ Stand up ），休息一晚（ Rest ），離開小屋（Out），上馬（ Mount ）。

⑤現在你有兩條路可走，但南方那條路上有狼。若你要走南方那條路，別忘了在看到狼時不停的輸入“ Shoot Wolf ”指令，你可能得打三、四槍才能殺死它。

⑥敲門（ Knock Door ）、送奶油（Give Butter ），這樣看門的人才會把門打開。下馬（Dismount），放下韁繩（Drop Rein ），進門（ Enter ）。

⑦向前走（ F ）。

⑧送茶（ Offer Tea ），向前走（ F ），再向前走（ F ）。

⑨詢問卷軸（ Ask about Scroll），這就是三卷卷軸其中之一。

⑩離開寺廟（ Out ）。

⑪走近僧人（ Approach Monk ），把 Tsampa 送給僧人（ Give Tsampa to Monk ），詢問卷軸（ Ask about Scroll ），拿取僧人的卷軸（ Get Monk's Scroll ），這是第二卷流落在外的卷軸。

⑫在油燈內加滿燃料（ Fill Lamp ），點燃火柴（ Light Match ），點燃油燈（ Light Lamp ）。

⑬把遊戲進度存在一片已格式化過的磁片上（ Save Game ）。

⑭通過雪崩山地時，等較大的雪塊彈離道路時再前進，成功機會較

大。

⑮存下遊戲進度（Save Game）。

⑯敲門（Knock Door），給僧人的卷軸（Give Monk's Scroll），下馬（Dismount），放下韁繩（Drop Rein），進入（Enter）。

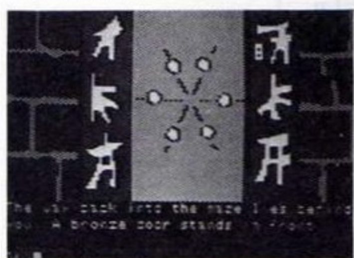
⑰查看掛毯（Look Tapestry），上樓梯（Up）。

⑱打滅三盞燭火（Put out Flame），打開大門。

註：我以前玩的版本中，有磁區當掉的情況，所以不管你打滅幾盞燭火，門依然鎖得牢牢的。若你的磁片是完好的版本，則不需進行此步驟，直接跳到 19 步驟。

⑲拿起三枚寶石（Get All），打開箱子（Open Box），拿起海螺（Get Shell），向前走（F）。

⑳打開箱子（Open Box），然後打入數個“F”指令，直到自己離開黑暗爲止。



△封鎖天蛇星的大門，六枚寶石將是開門之鑰。

㉑搜尋牆壁（Search Wall），向前走（F）。

㉒拿取外袍、法杖及鑰匙（Get All），穿上外袍（Wear Robe）。

㉓開門（Unlock Door），向左走（L），拿取卷軸（Get Scroll）。

㉔查看法杖（Look Staff），打入上面的咒文（TSKDG），看門的怪物會被震成碎片。搜查一下碎石堆（Examine Rubble），拿起黑石塊（Get Black Stone），打開門（Open Door）。

㉕拿起橘色寶石（Get Orange Stone），向前走（F）。

㉖別理他們，向前走（F）。

㉗三個問題的答案是龍（Dragon）、陰陽（Yin and Yang）和（Man）。向右走（R）。

㉘拿起藍寶石（Get Blue Stone）。

㉙敲鑼（Ring Gong），這樣龍池中的神龍才會舉出天蛇星。



△神龍出現了！

㉚把各色寶石放入門中，依序爲黑、紫、藍、綠、橘及透明（Put Black Gem in Door, Put Violet Gem in Door, Put Blue Gem in Door, Put Green Gem in Door, Put Orange Gem in Door, Put Clear Gem in Door）。大門門開啓後，向前走（F）。

㉛存下遊戲進度（Save Game）。

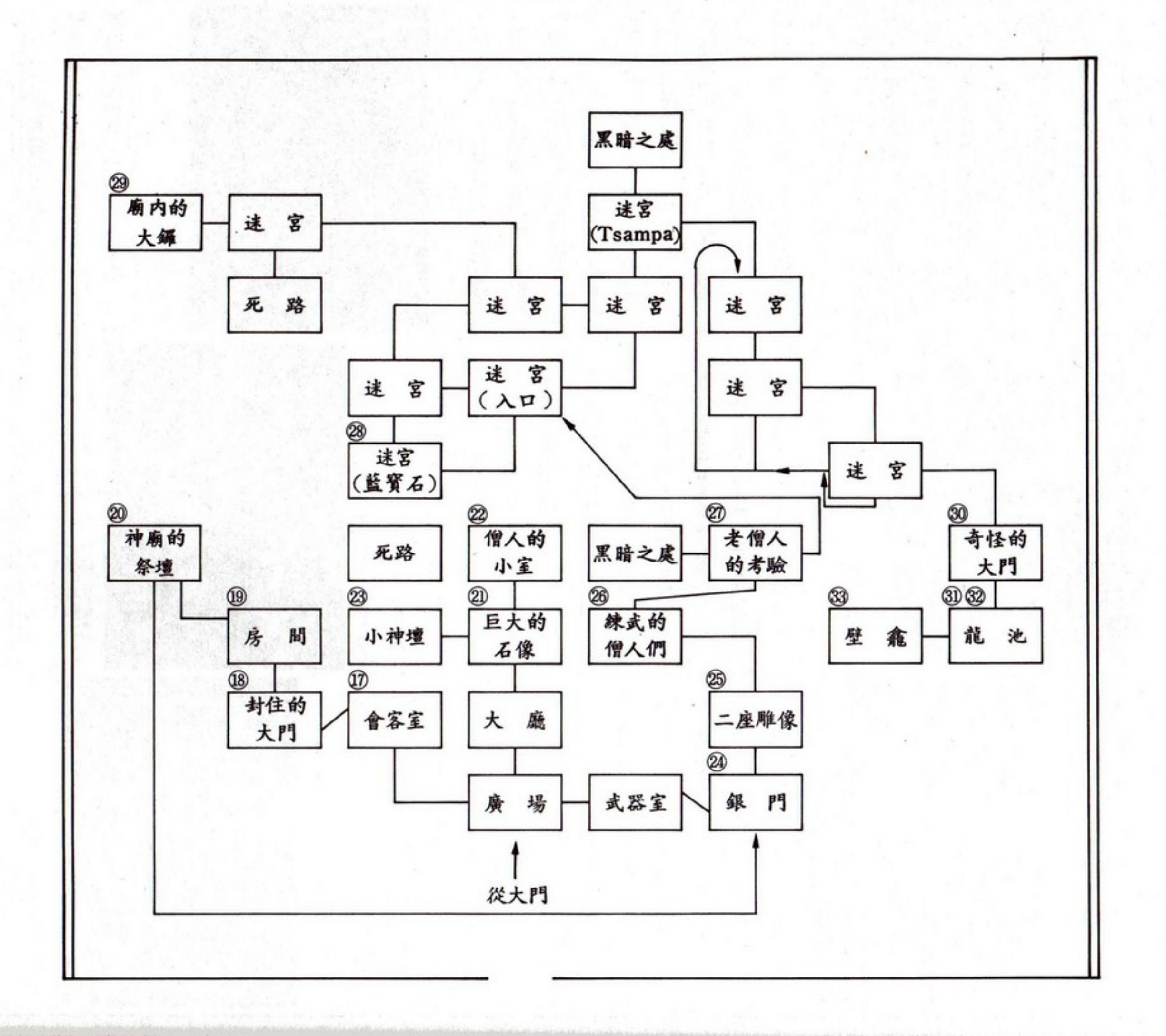
㉜吹響海螺（Blow Shell），神龍出現後會問你兩個問題，答案依序爲彩虹（Rainbow）和涅槃（Nirvana），之後神龍會留下天蛇星，自行消失。放下身上的所有物品（Drop All）。

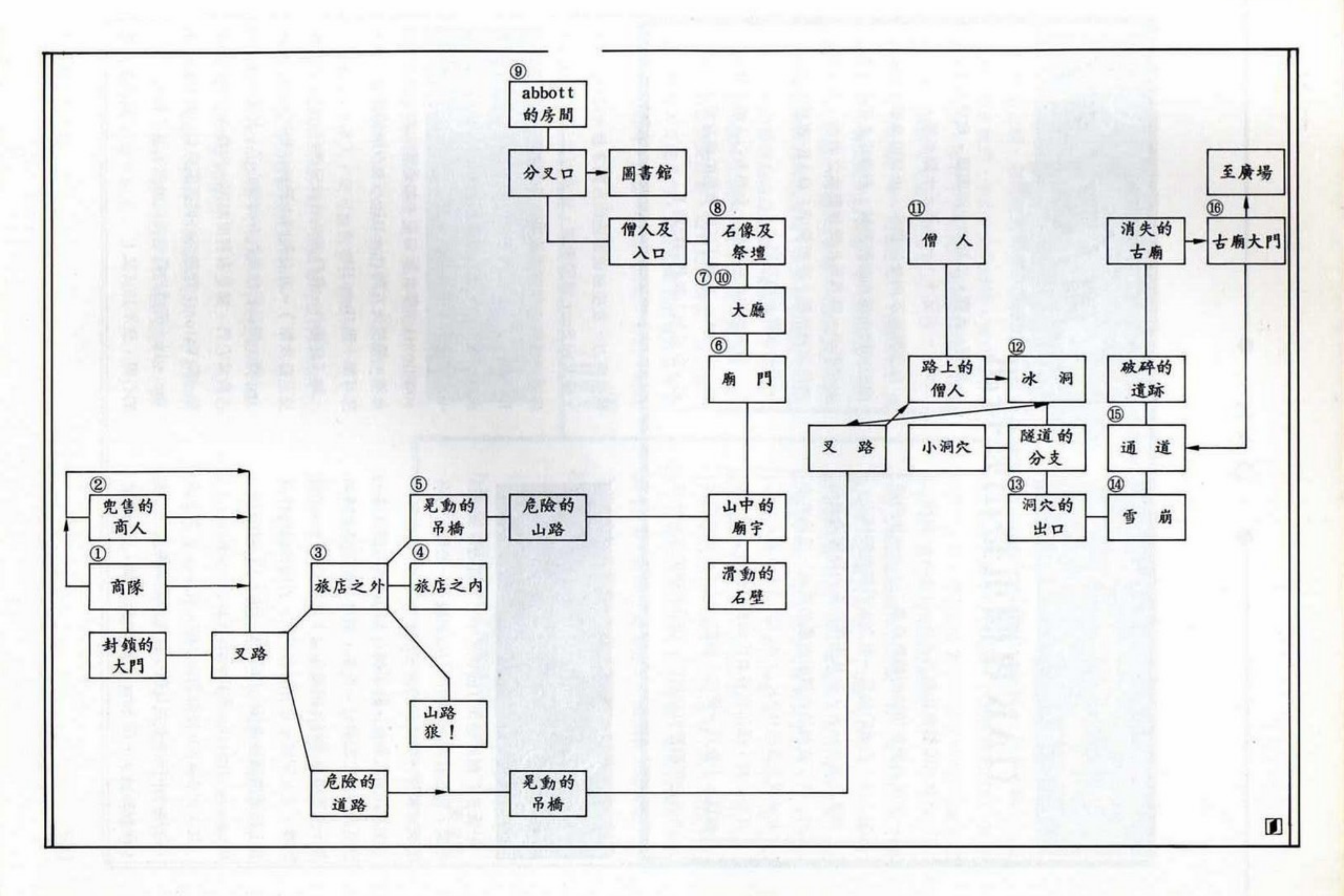
㉝走向壁龕（Go Niche），把天蛇星放入壁龕的陽光之中（Put Serpent's Star in Niche），



△結局畫面。

一切的幻像從此消失無踪，只剩下麥克一人站在廢墟中，凝視著天蛇星閃爍不定的光芒……。


黑暗之處
㉙ 廟內的大鑼
迷宮
迷宮(Tsampa)
死路
迷宮
迷宮
迷宮
迷宮
迷宮(入口)
迷宮
㉘ 迷宮(藍寶石)
迷宮
⑳ 神廟的祭壇
死路
㉒ 僧人的小室
黑暗之處
㉗ 老僧人的考驗
㉚ 奇怪的大門
⑲ 房間
㉓ 小神壇
㉑ 巨大的石像
㉖ 練武的僧人們
㉝ 壁龕
㉛㉜ 龍池
⑱ 封住的大門
⑰ 會客室
大廳
㉕ 二座雕像
廣場
武器室
㉔ 銀門
從大門



⑨ abbott的房間
分叉口
圖書館
僧人及入口
⑧ 石像及祭壇
⑦⑩ 大廳
⑥ 廟門
⑪ 僧人
路上的僧人
⑫ 冰洞
叉路
小洞穴
隧道的分支
⑬ 洞穴的出口
消失的古廟
⑯ 古廟大門
至廣場
破碎的遺跡
⑮ 通道
⑭ 雪崩
② 兜售的商人
① 商隊
封鎖的大門
叉路
③ 旅店之外
④ 旅店之內
⑤ 晃動的吊橋
危險的山路
山中的廟宇
滑動的石壁
山路狼！
危險的道路
晃動的吊橋



OAK專欄重整出發特訊

自精訊電腦雜誌創刊至今，「OAK 專欄」一直保持衆家爭鳴的熱絡景象：千奇百怪的絕招、令人莞爾的秘笈、甚至大刀濶斧的修改，都嘉惠諸多玩者，使其困擾已久的障礙迎刃而解。爲了鼓勵讀者鑽研遊戲的奧妙，發現更多有實質意義的OAK，本刊將自十五期<十二月號>起，採以點卷取代稿費的酬勞方式，點券以五十點爲一單位，每點一元；而稿件依其內容之豐富性與創新性，採用相撲的等級分爲：橫綱、大關、小線和十兩四級，稿酬依序爲二百、一百五十、一百及五十點不等。

每張點券不限使用期限，但使用地點限於精訊公司門市部和郵政劃撥；劃撥時若需配合點券使用者，請務必扣除該點券之面值，且於劃撥單之通訊欄上註明使用「OAK 專欄點券」，並將該點券隨單貼上。

一塊園地的欣欣向榮，全賴有心人的不斷灌溉，「OAK 專欄」正需要您的親身投入和共鳴，歡迎加入我們的行列！



創世紀Ⅳ——美德速成記

話說在「創世紀Ⅳ」的世界中，人格的修養極爲重要，現在且讓筆者將所得的經驗做一整理，向各位玩家報告八項美德的速成法。

在您創造人物後，除了徵召志同道合的朋友外，就是向居民打聽消息。首先，到藥材鋪任意選購藥劑，次數愈多愈好。但請注意！當老闆開出一定價格時，千萬別貪小便宜討價還價，否則後果自行負責！當您選購結束後，按下 CTRL - S 鍵即知 Honest 、 Justice 及 Honor 增加了不少點。

其次在Search後得到物品時，Honor 亦 加五點；醫療所中捐血（選D項）時生命點數雖減一百點（僅指自己），但 Sacrifice 可加五點；但由於會耗損體力，故生命值需達四百點才被允許做此奉獻。時常向 Seer 尋問美德，每次可加三點 Spirit，神殿中祈禱亦有相同效果；每當進城後遇上乞丐（Beggar），可別當守財奴喔！即使是一枚錢幣他也將感激不已，並且外加兩點 Compassion；在鎮中或城堡時，留心那些少數交談時會反問您像Are you proud ？等此類句型，如果您的答案對方不滿意時，將損失六點 Humility；否則就謙虛一些，即可加十點Humility。

除了建築外，戰鬥亦是培養美德好方法（不是叫您主動攻擊）。若在戰鬥中發現怪物狀況爲 Free-ing 時，那就看您是否有同情心了。其實無論您是否消滅它們，都是有利而無害，因爲多次戰鬥可能加一點 Valor；寬恕之心偶爾能再加一點 Compass-ion。以上所述均爲筆者玩過近十遍「創世紀Ⅳ」的心得，您不妨試試！ ／楊品修



星河戰士——隱形音波

進入衞星之後，難免碰到最棘手的傢伙——機械人守衞。若要硬拼，不但十分花時間，而且還有挨核能炮的危險。現在筆者提供一招隱形音波，讓您不花一槍一彈即可走完整顆衞星。

當遇到有守衞的門時，先靠上去，再選Exit 離開，此時隊伍會站在門的前面一步，接著按下 H 鍵進入Heal 狀態，再選No脫離；待磁碟機停轉後，您會發現隊伍已安然通過，而那些機械人守衞只怕想破了腦袋還不知道是怎麼一回事！

照上述的方法，大概只要十分鐘就可把MX－151解決掉，只是您要注意，這是隱形音波，而非破門音波。對於A X電子門，最好還是老老實實地解碼，不要自作聰明，以爲一法通萬法通，否則，嘿嘿………

／林東生



屠龍戰紀——無敵戰法

當您在玩「屠龍戰紀」的時候，雖然遊戲中已經有兩種戰鬥模式供您選擇，但是在幾番纏鬥、費時又費力之後，您是否會覺得不過癮呢？在這裏給您介紹第三種比較管用的無敵戰法。

第三種戰法的使用方法是：首先選擇第二種立體戰鬥模式跟敵人作戰，這時磁碟機就會開始運轉，你便適時按下 7 鍵。當畫面再度出現時，就是第三種戰鬥模式了！這時你會看到畫面上有兩位武士，手拿著劍，左方的那位就是你，右方則是敵人。在這個戰鬥模式中，你可以使用 Q 、 A 、 Z 三鍵作爲上、中、下三個攻擊方向；而以 ← 、 → 鍵爲行進方向。若你得勝，則會得到比立體戰鬥更多的經驗點數和金錢，而你若不幸落敗，生命力一點也不會減少，更不會死亡，這種好條件對於剛玩的玩者，不啻爲一個激勵的好方法。

另外，若你想知道敵人生命還剩下多少，你可從它的速度得知，當它行進速度跟你一樣快時，可以再補上一劍，它八成就魂歸天國了。

／廖蓓玲



冰城傳奇Ⅱ——特殊技巧集

1. 將物品存於特別隊員身上，在存回磁片以後，載入特別隊員，拿走他身上的物品；之後把他Drop掉，再載入，便可複製多份物品。
2. 有使用次數限制的物品，賣給商店後再買回來，便可以讓使用次數恢復到最高限。
3. Staff of Lord在戰鬥中使用，可使生命點恢復到最高，應多多利用。
4. 法師持用Mage Staff 可使法力回升，身上若有Conjurer Staff，則可使施法消耗點數減半，爲施法者不可或缺之物品。
5. 儘可能讓你的人穿上Breathring ，這可避免龍吐氣的傷害。
6. 領隊者穿上Speed Boots，可讓你逃開你不想進行的戰鬥。
7. Elf Boots可避免許多法術的傷害，能穿就穿。
8. 如果沒有必要，隊伍不要留空位，以免給Dopplegangers 可乘之機。
9. 如果沒錢用，到銀行提款時，把磁片的防寫封口貼起來，便可以無限制提款。

／鄭明輝



冰城傳奇Ⅱ
——無解的死亡陷阱

在Maze of Dread 這個地下城的死亡陷阱中，魔嘴會問你一個問題。答對了，即可在某個房間中得到「Sgmt 4」；答錯了，就被困死在其中，永遠無法出來。但這個問題的答案，無論你怎樣找，也無法在地下城提供的訊息中找到。原因是作者在設計這層地下城時，將某一個訊息的座標未標示在地圖上，以致訊息欄中有訊息，但在螢幕上卻不會出現。爲了幫助大家能順利地找到「Sgmt 4」，特將補救法公開。

用工具程式將磁軌$12，磁區$04讀入，將byte A4改成EE。則當你進入死亡陷阱後，原來無一物的地方，將出現一段極重要的訊息，這個訊息將幫助你解答這個死亡陷阱的謎題。

／万俟青雲



法櫃奇兵
——死裏逃生法

在「精訊電腦」雜誌第五、六期內曾述及如何將「法櫃奇兵」修改成超級版，可是當遇到陷阱時往往是死路一條，必須重新開機，而且還需等待載入的時間。在此本人提供一個死裏逃生的方法：當掉入陷阱時，使用＜W＞ALK指令，並且朝右邊牆走去。當接近時，一直按＜J＞UMP，此時人物會撞得頭冒金星，大約歷經三、四次後，你會發現已脫離險境，繼續尋寶吧！

註：當按＜J＞鍵時，須一直按著不能離開，直到成功脫險爲止。

／趙崇華



帝魔之怒
——地形修改法

筆者早就想模仿「創世紀Ⅳ」的地形修改，來改造「帝魔之怒」的地形，以方便各大陸間的傳送，而無須繞一圈地底迷宮僅爲了進入一扇傳送門（Arveduin和 Isles of Bregalad 大陸之間的來往傳送門，記得吧！）

現在請拿出CIA一起爲改造地形而奮鬥。在這裏筆者示範Arveduin到 Isles of Bregalad 大陸間傳送門的直接路徑，和直接駕船進入Hemlock 及Shadowmere 城通海的修改。

- Arveduin到Isles of Bregalad的傳送門：Side 2，T：$ 13，S：$ 0D，Byte：從7A到80原值3A改成02。
- Hemlock：Side 2，T：$ 21，S：$ 07，Byte 9F到AB，原值18（Byte A 3和A 4值是17）改成16。而T：$ 21，S：$ 08，Byte C 8到CE原值是17改成16。
- Shadowmere：T：$ 21，S：$ 09，Byte $ 61原值3E改成16。

由於地形符號十分複雜，因此僅列舉出一些用得上的地形資料：

01、02爲平原，03、04表草原，3C爲門，3D表上鎖的門，3E爲牆，16表深水，17爲淺水，18是力場，另外3A是山。

此外若非地形事物例如：箱子、船、怪物、城鎮請勿修改出來，否則會造成牆的作用變爲阻礙，或是引起當機的副作用。

／楊品修



帝魔之怒——超級穿牆術

各位玩家玩「帝魔之怒」時，在遇到如第四塊大陸Mystenor，這種被許多力場和叢林高山所阻隔的區域時，是否對需要傳送門多次傳送，方能通行其間，感到煩心呢？在此，筆者透露讓你省些「腳力」的妙招。

當您走到障礙物（指所有地形）面前時，若有一些能騰空越嶺的傢伙出現，則趕快引誘它到障礙物上，立即施出最具威力的力場術（不知咒語者請至Castle Drawn探求），聽得一聲慘叫後，該處就成了一道力場。此法適用於各地（魔城例外），但在Mystenor 需小心翼魔襲擊。

現在筆者舉一例說明，各位便能更加明瞭：在Isles of Bregalad 大地上，各位不難發現海上中央有一座四周被力場及海包圍的小島。倘若您僅解除力牆將無法越過山岳及海峽；但您要是在某處遇上蝙蝠等飛禽，請誘至力場旁再除去力牆（怪物不會笨得去送死），而後仿上述方法進入島上，即可與一名牧師交談，他的大名就是 Janai 。隨後你可得他所贈的重禮Hemlock，而島上亦有一處傳送門，可通往死亡草原區及第內瑟的眞正堡壘。接下來就得看您的……Good Luck！

／逸風





帝魔之怒——瞞天過海的通緝犯

今天我到達了Bay of Mirrih，心中一直奢望著Lake Fionell 的那支Handsword 及本城的Plate Mail ，奈何價錢太高—— Handsword 的價格是一千二百卅五元，Plate Mail 值二千三百六十元，自己所帶的金錢又不夠，只好望店興嘆。

在「帝魔之怒」的征戰過程中，若沒有足夠的金錢，就無法買到優良的武器及護甲，更甭談到購買食物及增加生命點數了。攻擊怪物雖是增加金錢的辦法之一，可是所得到的却太少了；搶刼寶庫雖可撈一大票，但得四處逃竄，躲避通緝，總是下下之策。

現在有一個方法可免掉搶刼後遭通緝的困擾：將「帝魔之怒」磁片的第二、三、四面，各準備備份一片（未搶刼前）。在搶刼出城後，換過備份磁片進城，城市就會恢復原來狀態；搶刼後需以原來的磁片出城。此時若再以備份進城就可無限次的搶刼城市，想要多少金錢及寶物就有多少，不亦樂乎！

／鄧運隆

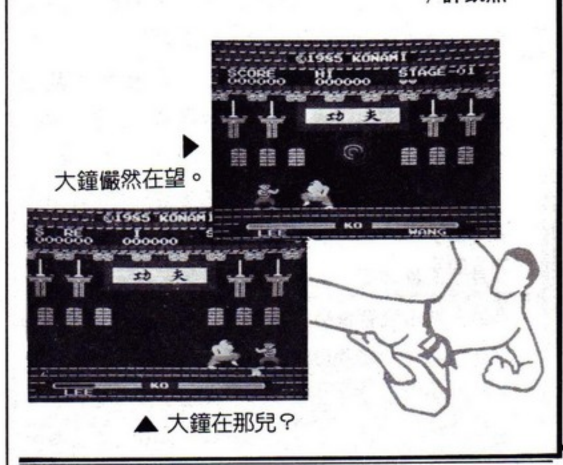


十兩技

任天堂 功夫、奧運、妙搖桿

你有Konami 公司的「功夫」和「奧運一代」這兩個遊戲的專用搖桿嗎？如果有的話，現在就教你一個有趣的技巧：當你玩「功夫」這個遊戲時，接上「奧運一代」的搖桿，然後再按幾下該搖桿的按鈕後，你便會發現畫面中央原先吊著的大鐘消失了！

／許凱熙



▶大鐘儼然在望。

▲大鐘在那兒？

小線技

任天堂 月風魔傳——武器全滿之密碼

月風魔若擁有全部武器，那麼報家仇的獲勝機會可就大大增加。請於遊戲之初，依照下列次序輸入，即能得到所有的武器：

23,16,16,19,12,45,21,23,23,32,18,18,22,24,32,36(或38)，然後按下 START 鈕，便可進入遊戲。

／曾廣立



◀輸入密碼無誤！

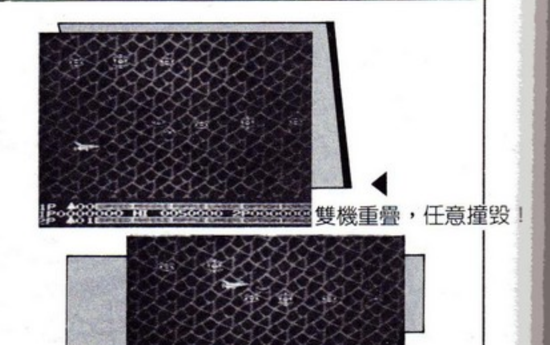
▲哇！武器全滿。

大關技

任天堂 沙羅曼蛇——增加255艘戰艦

如果是以雙人來玩本遊戲，在螢幕上顯示出第一人的戰艦爲零艘，第二人爲一艘時，速迅結合（重疊）兩艘戰艦，任意撞毀！這一刹時，趕緊連按第一支搖桿的Ⓐ鈕（最好使用連射搖桿）；若按法得當的話，則螢幕會顯示第一人的戰艦仍爲零艘，第二人則有九十九艘（實爲二百五十五艘）！這些戰艦可夠你打三輪了！

／編輯部



◀雙機重疊，任意撞毀！

▶成功了！第二位玩者有九十九架戰艦。



小絲技 **遊俠快傑——捷足先登的隱藏密道**

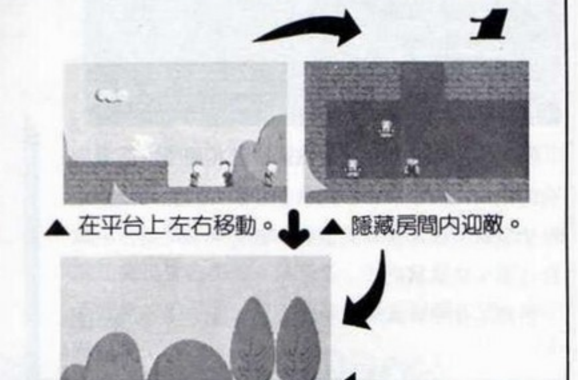
在這個關數衆多的遊戲裏，筆者經過一番試驗，終於發現前三關各有一處隱藏通道，可幫助玩者捷足先登，跳過幾個關卡。現公佈其尋覓之法：

- 第一關

於1—9處的平台上，左右移動，並連按Ⓑ鈕（最好使用連射搖桿）；倘若成功，則快傑的身體會呈閃爍狀，隱藏的通道遂現。通過此密道後，即由1—11繼續進行遊戲。

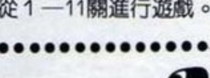
- 第二關

進入2—6後，首先爬上左起的第一棵樹，至頂端後，則會有一隻大鳥將你抓至隱藏的通道。進入之後，你若施展武功大打出手，便會有加分之物（如小刋）出現，拾起它們，出了通道後，即進入2—9！

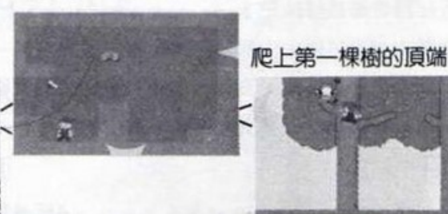


▲在平台上左右移動。

▲隱藏房間內迎敵。



◀從1—11關進行遊戲。



▼大打出手，會出現小判！

爬上第一棵樹的頂端。

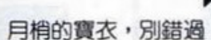
▲進入2—9關。







▲別跳錯雲層！



月梢的寶衣，別錯過！



- 第三關

在3—8的雲層處（見附圖）連跳三次，只見背景一變，咦！進了隱藏密道，只見雲朵遍佈，隨即向右跳躍，至極右端，有一輪上弦月高掛雲層深處；而月梢處有一寶衣，穿上後可抵擋任何敵人一次攻擊，別錯過！出了密道即進入3—10！



▲暫時無敵，進入3—10關。

/編輯部

小綠技
任天堂
大相撲——全勝密碼

輸入此密碼後，你就是橫綱級的相撲手，而且迎戰的是第一高手——百代富士。但無論比賽的結果孰勝孰負，你都能看到優勝、遊行和領獎這三個精彩畫面，快試試吧！

密碼：けやおふなおせあけかみまみりつつ。

／黃種祥

小綠技
任天堂
大相撲——對手掉褲襠

這招密技雖不甚光明，却尷尬之外別有一番趣味，各位讀者還是瞧瞧吧！

當雙方交手之後，先推其三次，再以手掌攻其一回，順勢抓住其褲襠，高舉，這時只見對手的褲襠脫落，全場嘩然，他是面紅耳赤不知所措，而你却贏了！

／編輯部



▲ 對手褲襠脫落，全場嘩然！

大關技
任天堂
大相撲——對手倒栽葱

遊戲之初，即以手掌猛攻對手的臉部，待己方的生命點數呈閃爍狀時，趕緊用絕招將對手朝較寬濶的半場摔去，哇噻！他來個倒栽葱！

／編輯部



▲ 對手倒栽葱！

大關技
任天堂
大相撲——飛身撲法

這招秘技需要雙人對打時方見其效。比賽之初，雙方各自站在競技場的兩端，此時自己控制的這名選手先按住Ⓐ鈕不放，再按住朝對手之方向鍵不放。向前猛衝，至中場時，放開Ⓐ鈕的瞬間再按一次Ⓐ鈕；若時間捏拿得當，自己會飛身撲向對手，將其壓倒得勝；反之，成肉餅的是閣下您呀！

／編輯部



▼ 飛撲而上，對手不支！

大關技 任天堂 大相撲——一線生機

當你不幸被對手高舉拋向天空之際，趕緊移動十字鍵的左右方向，看好位置適時落下。如果恰巧落在對手的身上，則算你贏！

/編輯部

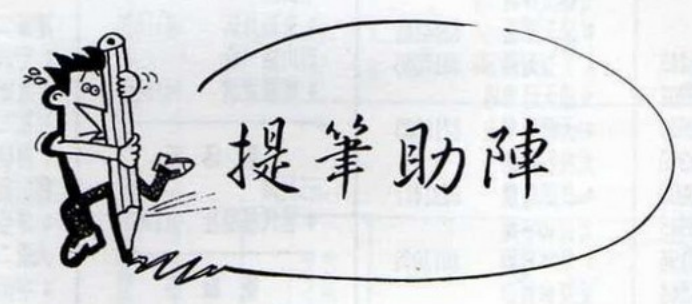


小線技 任天堂 女神轉生——寶箱再生法

進入遊戲後，你會看到一個寶箱，拾起它，使用看地圖的法術。隨後走出房間，到一長廊；稍待片刻，有一"NEW MOOM"字樣會出現螢幕上，而該法術也宣告失效。這時去「回復之泉」一趟，再回到原來的房間，只見一只新寶箱赫然在望，妙吧！



/編輯部



親愛的精訊之友：

「精訊電腦」自去年十月十日創刊至今，普受好評，讀者投稿也極為踴躍，在此向各方的支持與建議致謝。

本刊歡迎各界針對Apple、PC及任天堂的遊戲發表心得，或是特別創作，形式不拘，但本刊有最後決定權。

又因來稿者衆，處理稿件時不免有所延誤，但仍會在最短時間內加以處理。如投稿未便採用，將退回原稿，另外下列數點，希望讀者在寫作時能配合，以利編輯作業。

一文稿一律由左至右橫寫，並使用有格稿紙（請勿用筆記紙或信紙）。

二文內有插圖、照片、手繪圖者，請勿混入文稿內，另外集中或貼於紙上，並附簡單説明。

三來稿請以掛號送交本公司編輯部，文稿部分應為手寫，影印稿恕不接受。

四來稿可以筆名或真名發表，但使用筆名發表者，仍需註明真實姓名。另外請註明聯絡地址與電話，以便聯絡及寄發稿酬。

來稿一經刊登，除字數不足一千字者致贈當期雜誌之外，其餘稿件將視其內容贈予稿酬，若有照片、繪圖者，稿酬從優計算。

若有特別或長篇寫作計劃，請先與編輯部聯絡，本刊可以給予必要的協助與支持。

精訊電腦雜誌社啓

親愛的精訊之友，感謝您對精訊產品的支持與愛護
歡迎您就近向本公司各地特約經銷店洽購！

宜蘭市
神農路
＊日昇電腦 542545
西後街
＊協長電腦 351766

羅東鎮
民生路
＊大眾電腦 541968

基隆市
仁三路
＊光生電腦 239719
忠三路
＊安可電腦 270290

台北市
中華商場
＊新音電腦 3316243
＊標緻電腦 3110902
＊中美電腦 3822086
＊慶磐電腦 3312370
＊科技電腦 3110003
＊時代電腦 3145945
＊金波電腦 3617196
＊裕豐電腦 3821568
＊眾利電腦 3122478
＊全國電腦 3811529
＊慧盛電腦 3310702
＊先鋒電腦 3116833
＊翼翔電腦 3811407
光華商場
＊永昌電腦 3927547
＊崇峙電腦 3963736
＊萬德福電腦 7217979
＊小精靈電腦 3941452
＊金電子電腦 3925350
＊科技電腦 3941693
＊來欣電腦 3965781
＊舜偉電腦 3927367
＊弘偉電腦 3968670
＊至誠電腦 3913875
＊美登電腦 7211443
青島東路
＊天源 北中 3413019
南京西路
＊銓業電腦 5419886
信義路三段
＊百益電腦 7097603
＊世暐電腦 7023526
信義路四段
＊振新電腦 7074876
忠孝東路五段
＊松竹電腦 7667343
八德路四段
＊聯泰電腦 7651461
敦化南路
＊松崗電腦 7082125
＊敦南新學友 7007000
羅斯福路二段
＊羅林電腦 3944812
士林文林路
＊來來電腦 8344245
＊易智電腦 8817040
天母天母東路
＊天母新學友 8716333
北投石牌路
＊廣訊電腦 8221411
北投和平路
＊星河電腦 8918079
北投尊賢路
＊余昇電腦 8223762
永康街
＊新生行 3218464
重慶南路一段
＊天龍書局 3315164
＊佳德電腦 3616235
＊大亞電腦 3117355
重慶北路三段
＊新文行 5944621
廈門街
＊古亭電腦 3926316
康定路
＊鼎眾電腦 3060561
西寧南路萬年大樓
＊尖端書局 3117627
＊新洋電腦 3318990
和平東路三段
＊139禮品世界 7324596

三重市
重新路二段
＊基毅電腦 9867392

永和市
福和路
＊林銘電腦 9294575
＊雙和資訊 9285739

中和市
興南路
＊漢琦電腦 9410955

板橋市
館前東路
＊佳智電腦 9593059
中山路
＊來穎資訊 9611570
四川路一段
＊展群資訊 9618008

新店市
三民路
＊世代模型社 9119507

桃園市
中山路
＊亞細亞電腦 362147

中壢市
元化路
＊華士電腦 4250863
中平路
＊亞細亞電腦 4252168

新竹市
武昌街
＊民生電腦 255430
城北街
＊享繁電腦 223584

台中市
中山路
＊邁克電腦 2238540

彰化市
成功路
＊傑能電腦 238135
民生路
＊彰辰電腦 241787

嘉義市
中山路
＊茂林電腦 2275382
民國路
＊台大電腦 2241689

台南市
北門路一段
＊船塢書坊 2241795

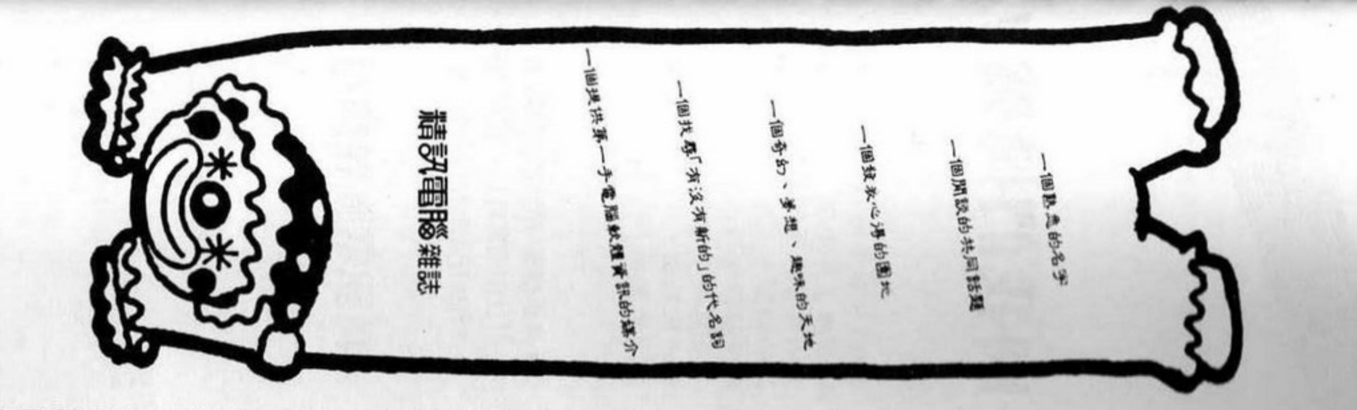
高雄市
建國二路
＊宏訊電腦 2614713
＊效能電腦 2729321
五福二路
＊再發電腦 2817281
鼎山街
＊雄亞電腦 3869464
大順二路
＊宇伸電腦 3827335
＊智偉電腦 3829428

鳳山市
合作街
＊國陽電腦 7463866

花蓮市
新港街
＊新風電腦 336007

台東市
中正路
＊北崧電腦 335398
更生路
＊亨元電腦 325410

全國各大電腦資訊廣場



98-04-43-04

◎存款後由郵局掣給正式收據爲憑，本單不作收據用◎

帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。

郵政劃撥儲金存款通知單

收款人	帳號	帳號未滿八位數者，帳號前空格請填0。
	戶名	

新臺幣：

（請用壹、貳、叁、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

寄款人	姓名		經辦局郵戳
	住址	（郵遞區號）	
	電話		

主管：

經辦員：

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

手續費	次	元

局號：　　　　收據號碼：

郵政劃撥儲金存款單

收款人	帳號	收款局郵戳
	戶名	

新臺幣：

（請用壹、貳、叁、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

經辦局郵戳	寄款人	姓名	
		住址	（郵遞區號）
		電話	

主管：

經辦員：

虛線內備機器印證用請勿填寫。

經辦局號	帳號	日期	存款金額
登帳編號		工作站號	

手續費	次	元

本聯由劃撥中心存查

(25張)700,000本76. 3. 245×130mm

(601'.模)　(東宜)　保管五年

請注意：一、帳號、戶名及寄款人姓名住址請詳細填明，以免誤寄。

二、抵付交換票據之存款，務請於交換前一、二天存入，必要時，可請存款局先以電話通知劃撥中心局，惟長途電話費由存款人負擔。如因電話故障等原因無法及時通知者，應由存款人自行負責。

向我們挑戰！

看完「精訊電腦」本期的引介後，
你瞭解了多少？
贊同或存疑了什麼？
您的回響，
將使精訊電腦——
走在更尖端，
看得更完整，
編輯更充實！

● 來信請寄「精訊電腦編輯部」，
並註明真實姓名、電話和住址。
● 本刊擁有摘要與修改來信之權。

精訊電腦雜誌社

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」郵票
二、每筆存款至少須在新臺幣一元以上但存款尾數不在此限。
三、本存款誤寫請另換存款單填寫
四、本存款單不得附寄其他文件

精訊電腦　零售每本100元
長期訂閱：半年550元
一年1000元

請在需要的項目方格內打鉤：

● 我是□新訂戶　□續訂戶(電腦編號　　　　)，訂閱「精訊電腦」月刊　　年，自　　期起至　　期止，掛號投遞(每期另加郵費15元)□是　□否，總價　　元。

● 我□是會員(會員證編號　　　　)□非會員，欲購買：
(請註明產品名稱、編號、購買數量及總價)

(一)中文說明書______

(二)套裝軟體______

(三)磁片裝軟體______

(四)其它______

※此欄係備寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項為限。

新鮮・刺激・挑戰

新文行將帶給你不同的感受

磁碟片目錄

K001	瑪莉二代	K025	機器人大戰	K049	暗黑要塞	K073	克里奧魔寶
K002	瑪莉三代	K026	水晶の龍	K050	風雲少林拳	K074	擒兇記
K003	棒球	K027	太陽神	K051	愛戰士	K075	拼圖遊戲 II
K004	排球	K028	消失公主	K052	新宿公園殺人事件	K076	麻雀家族
K005	麻將	K029	美國大地震	K053	奇幻之旅	K077	奇跡之石
K006	高爾夫球	K030	悟空麻將	K054	摔角二代	K078	惡魔城二代
K007	美式摔角	K031	魔洞戰紀	K055	可口世界	K079	奇奇怪界
K008	黑白棋	K032	林克冒險	K056	魔獸之森傳説	K080	無敵鐵金剛二代
K009	銀河號	K033	狼人	K057	Z基地	K081	超級挖金二代
K010	網球	K034	蛋王子	K058	圍棋	K082	新鬼島(前編)
K011	足球	K035	怪獸帝國	K059	迷宮寺院	K083	新鬼島(後編)
K012	薩爾達傳説	K036	創刊號	K060	職業高爾夫猿	K084	宇宙太空船
K013	謎の村雨城	K037	超能力夢遊記	K061	勇士徽章	K085	加林劍
K014	倉庫番	K038	瑪莉高爾夫	K062	乒乓球	K086	谷吉平谷號
K015	銀河戰士	K039	世界盡頭冒險之旅	K063	虛幻世界	K087	野球拳
K016	惡魔城	K040	超級挖金	K064	創刊2號	K088	太空戰鬪機
K017	銀河傳承	K041	立體大作戰	K065	職業高爾夫美國版	K089	妖怪之屋
K018	防衛隊	K042	冬季運動會	K066	地獄之門	K090	F1大賽車
K019	兵蜂二代	K043	打擊魔鬼	K067	英語大冒險	K091	家庭作曲家
K020	子貓物語	K044	音樂世界	K068	撞球2代	K092	泡泡龍
K021	死亡區域	K045	地底大陸	K069	磁界少年	K093	將棋指南
K022	拚圖遊戲	K046	超級阿郎	K070	夢工場	K094	機動戰士
K023	魔杖	K047	蘋果屋	K071	鐵達尼號之謎	K095	蕃茄頭勇夫
K024	謎の壁	K048	綠色兵團	K072	籃球		

硬式磁碟片目錄　A.單面 B.双面 C.三面

A001	立體空戰	A026	大賽車	A051	七寶奇謀	A076	妙妙貓	B014	魔鐘
A002	職業摔角	A027	忍者	A052	超時空要塞	A077	英雄救美	B015	飛龍之拳
A003	坦克	A028	宇宙巡航艦	A053	列車尋寶	A078	機器人大戰	B016	魔境鐵人
A004	電梯	A029	花生與牛奶	A054	金剛一代	A079	機器人二代	B017	魔宮救弟
A005	超浮遊要塞	A030	Q太郎	A055	麻雀	A080	新地底探險	B018	黑暗之神
A006	金鋼三代	A031	金剛二代	A056	潛水艇	A081	音樂家	B019	魔眼
A007	打強盜	A032	水管一代	A057	美國大兵	A082	諜對諜	B020	時空小子
A008	打鴨子	A033	ASO	A058	忍者大決鬪	A083	鐵板陣	B021	珍妮
A009	沙漠槍戰	A034	瘋狂騎士	A059	挖金二代	A084	跳跳板二代	B022	釣魚
A010	成龍	A035	長靴貓	A060	前線	A085	打空氣二代	B023	幻想空間
A011	鳥的傳説	A036	聖飢魔 II	A061	1942			B024	七寶奇謀 II
A012	火鳳凰	A037	外星人	A062	機車龍虎鬪			B025	轟炸之王
A013	直升機	A038	豬小弟	A063	五子棋	B001	戰場之狼	B026	北斗神拳 II
A014	撞球	A039	機器人變飛機	A064	街頭霸王	B002	神鷹一號	B027	時空之旅人
A015	四人打麻雀	A040	辛巴達歷險記	A065	紅巾特攻隊	B003	夢幻戰士	B028	超級雷鳥號
A016	奧運一代	A041	轟炸隊	A066	超級機車	B004	熱血硬派	B029	鬪之輓歌
A017	功夫	A042	高爾夫球	A067	太空青蛙	B005	火之鳥	B030	中央大陸
A018	橄欖球	A043	敲冰塊	A068	頑皮熊	B006	花之街道	B031	勇者挑戰
A019	南極大冒險	A044	汽球	A069	兵蜂	B007	東海預言		
A020	漢堡	A045	小精靈	A070	東京大槍戰	B008	麻將磚塊		
A021	小蜜蜂	A046	大力水手	A071	頑皮精靈	B009	三角之謎	C001	機動戰士
A022	馬戲團	A047	挖金一代	A072	頭腦戰艦	B010	冒險2100	C002	瞄準家
A023	機車大賽	A048	南北拳	A073	火箭車	B011	超級洞窟	C003	小叮噹
A024	大蜜蜂	A049	貓捉米老鼠	A074	雷鳥號	B012	魔城傳説		
A025	環球精靈	A050	摔角	A075	大相撲	B013	魔界村		



®新文行電視遊樂器專賣店

台北市重慶北路3段335巷29號

台北郵政劃撥帳號1127093-8〈新文行〉

服務專線：(02) 594-4621 595-6893

遊樂器的新搭檔

日本NEC主流產品

THE 功夫



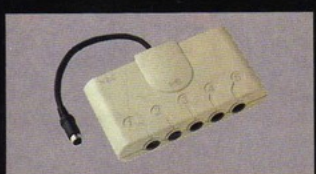


R-TYPE





2號至5號用小搖桿〈一般程式用〉



搖桿擴充器可擴充至5人用〈日後體育運動程式隊員用，如排球、籃球等〉。

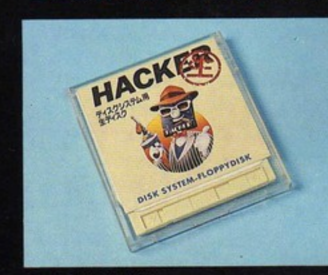


連射搖桿〈戰爭類程式用〉

任天堂快速拷貝機



日本原裝磁碟片　大特價100元
香港原裝磁碟片　大特價 80元



日本原裝磁碟片



香港磁碟片

向暴利說再見

使用特點：

1. 單面拷貝僅需7.7秒。
2. 免測試，完全數據式顯示，可完全信賴。
3. 二種類的拷貝形式。